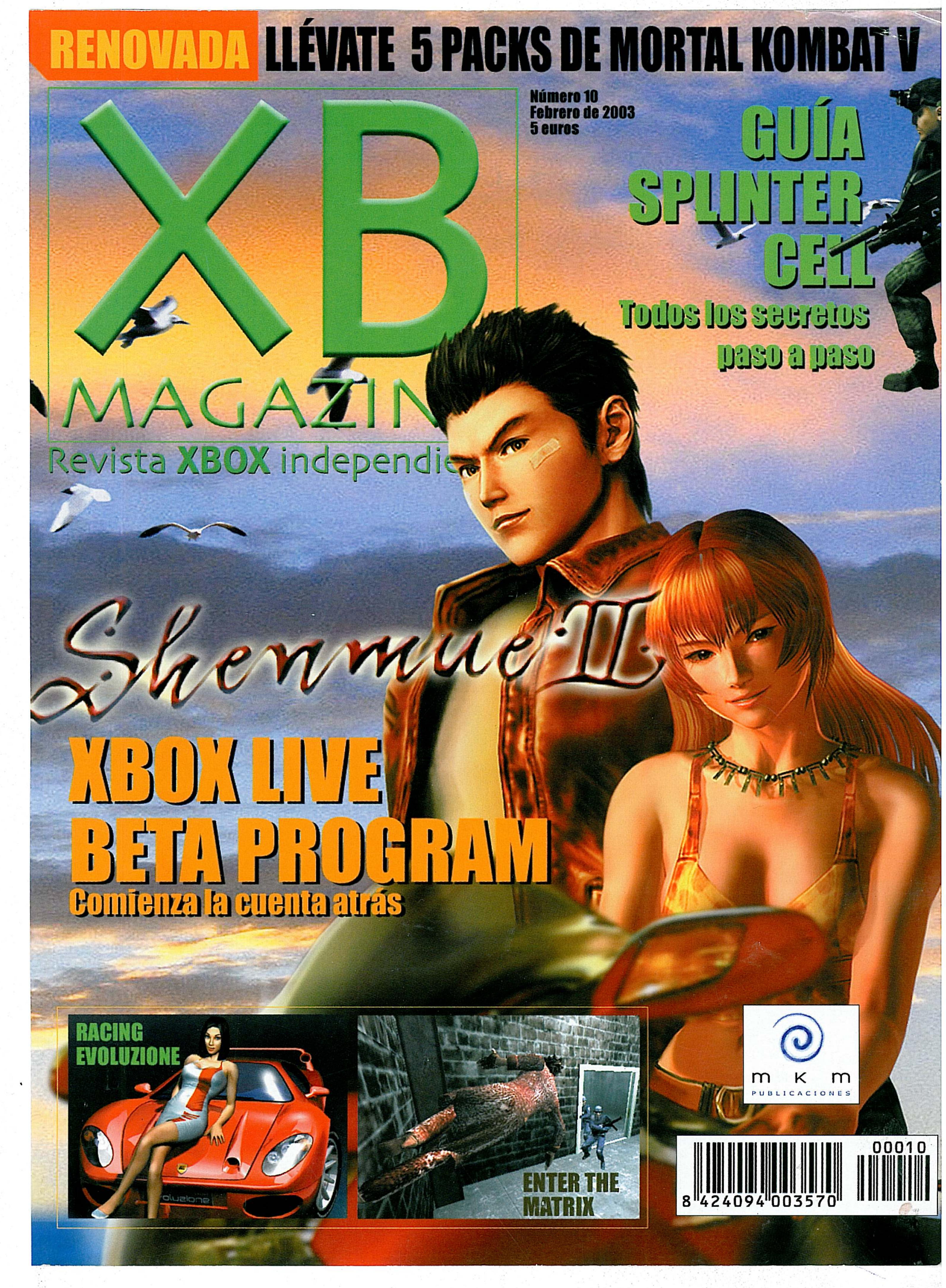

RENOVADA
LLÉVATE 5 PACKS DE MORTAL KOMBAT V
XB
MAGAZIN
Revista XBOX independie
Número 10
Febrero de 2003
5 euros
GUÍA
SPLINTER
CELL
Todos los secretos
paso a paso
Shenmue II
XBOX LIVE
BETA PROGRAM
Comienza la cuenta atrás
RACING
EVOLUZIONE
ENTER THE
MATRIX
m k m
PUBLICACIONES
00010
8 424094 003570

TÚ ERES LA ÚLTIMA ESPERANZA.








No queremos presionarte, pero la madre de todas las batallas ya está aquí. Si eres de los que creías que en el espacio exterior había vida inteligente, hoy es tu día de suerte. Legiones de extraterrestres te están esperando con una sola idea en la cabeza: aniquilarte. Reúne a tus hombres y viaja a lo desconocido para enfrentarte con el mayor enemigo que la tierra ha conocido jamás. Y si alguien te pregunta por la convención de Ginebra, te aconsejamos que también lo fulmines.

www.xbox.com/es/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™





Nº 10 . Época I

Editor
Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

Director editorial
Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

Director técnico
Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

Consejo de redacción
Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),
J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),

Secretaria de redacción
Yolanda Díaz

Redactores y colaboradores
Óscar Díaz, Carlos Corcuera, Urashima, Eddy, Jetulio Pencas, Xboxfever, Kikobox, Antonio Gutiérrez, Alberto B.

Fotógrafos: E. Fidalgo, S. Cogolludo

Ilustración de portada: Paco Limón
Diseño y Maquetación: MARRO Estudio (marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76
WebMaster: Via Net Works España

REDACCIÓN
Avda. Del Generalísimo, 14 – 2º B
28660 Boadilla del Monte
Madrid
Tel.: 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax.: 91 633 25 64
e-mail: xbm@mkm-pi.com

PUBLICIDAD
Karima Bakkali (kbakkali@mkm-pi.com)
Tel.: 91 632 44 45

SUSCRIPCIONES
Ignacio Sáez
Tel.: 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
e-mail: suscripciones@mkm-pi.com
Precio de este ejemplar: 5 euros



EDITA:
Publicaciones Informáticas MKM

Impresión: Gráficas Monterreina
Distribución: Dispaña

Revista de videojuegos
Depósito legal: M-11094-2002

EDITORIAL

YA ESTÁ AQUÍ

Acabamos de recibir un paquete en la redacción hace apenas unos minutos. Sí, es él. El starter kit de Xbox Live para poder empezar a probarlo. En este número os contaremos qué es lo que nos vamos a encontrar cuando abramos el paquete, qué hacer cuando lo conectemos a nuestra consola, cómo conectarlo y qué porpiedades lo convierten en un servicio tan EXCLUSIVO y especial. Cada pequeño detalle está relatado en un artículo de este número. El mes que viene será el momento de los comentarios, las evaluaciones, las críticas... todo hasta dos semanas antes de que salga el servicio en nuestro país. Esperamos que tengáis señalado el 14 de marzo en vuestros calendarios desde este mismo momento.

Pero hasta que Xbox Live llegue definitivamente tendremos la oportunidad de pasar muchas horas al volante de un coche de nuestra propia fabricación. Será con Racing Evoluzione, un juego que nos ha sorprendido a todos por su espectacular diseño de gráficos, su fantástico manejo y que seguro que a más de uno engancha hasta completar el sueño de construir su propia marca. Y para marcas que ya tienen nombres y apellidos está la de Shenmue. Ryo vuelve a revivir el segundo capítulo de su historia esta vez en Xbox y podemos confirmar que la magia de su mundo no se desvanece... ya se habla de una tercera entrega que está en desarrollo en estos momentos.

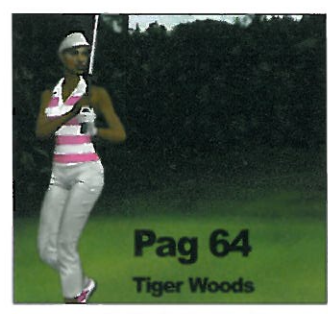
Y algo que gustará a muchos, sobre todo a esos que todavía no han tenido mucho tiempo para completar Splinter Cell, es una guía que nos relata detalle a detalle cómo superar el entrenamiento y los cinco primeros niveles de esta espectacular aventura que ya marca records de ventas y que se ha convertido en uno de los imprescindibles del catálogo de Xbox... ¿Se nos escapa algo? Ah, sí... el mes que viene queremos anunciar qué juegos han sido los preferidos por la gente en 2002 y para eso contamos con vuestra opinión... no os olvidéis de enviárnosla.

CHEMA Y GUS

NOSOTROS SOMOS NOSOTROS

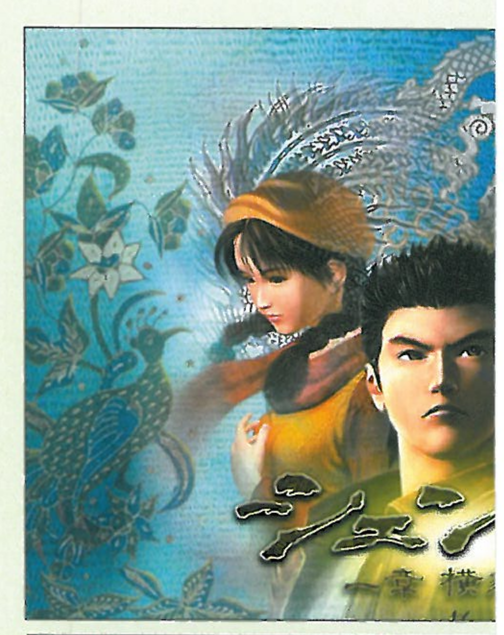
CHEMA ANTÓN	ANTONIO GUTIÉRREZ	ALBERTO B.
Nada más que quejarse y quejarse sabe. Al final ha conseguido que algunas ideas se hayan puesto en práctica.	Sevillano de pro, el más veloz de nuestros colaboradores, vive entusiasmado con la gran consola de la X.	Profesional. Directo con sus comentarios. Sabe por donde atacar a cada juego y encontrar sus debilidades.
EL ABUELO	**ÓSCAR DÍAZ**	**CARLOS CORCUERA**
Encantado con el cambio que le hemos dado a la revista... dice que le hemos hecho rejuvenecer por lo menos un añito.	Una de las apuestas del año con experiencia en el terreno de los juegos y con muy buenas ideas...	Desde Zaragotham City ha aportado su granito de arena para construir este nuevo proyecto de XB.
URASHIMA	**JETULIO**	**OZUTEKI**
Desde el otro lado del Imperio (del Sol Naciente) nos llegan sus comentarios de calidad. Domo Arigato.	Llegó sin dárse cuenta y permaneció. Sólo sale de su habitáculo de dos metros cuadrados para escribir.	De padre gitano y madre coreana nacio este esperpento que pronto despuntó como bailaora en su cuadrilla.

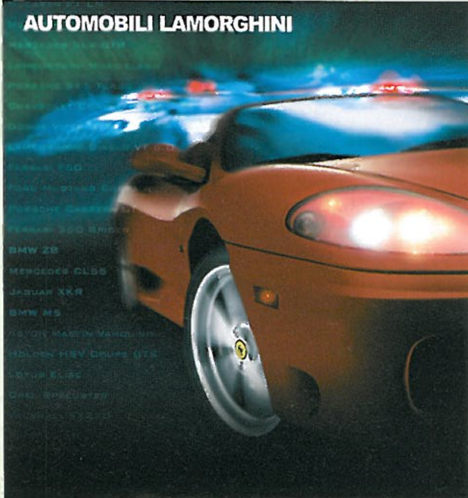

SUMARIO


Pag 64
Tiger Woods


Pag 66
Superman


Pag 58
Medal of honor

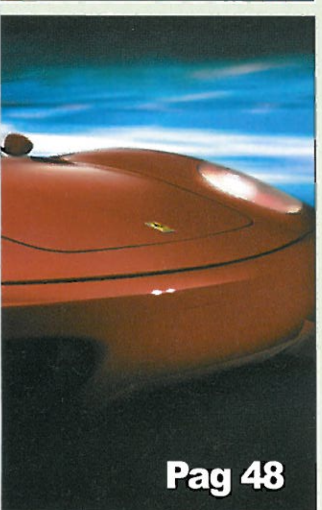



AUTOMOBILI LAMORGHINI


Pag 36
Panzer Dragon ORTA


Pag 60
MARVEL VS. CAPCOM


Pag 32
SHENMUE II


Pag 48

RENOVADA LLÉVATE 5 PACKS DE MORTAL KOMBAT V

XB MAGAZIN
Revista XBOX independie

Número 10
Febrero de 2003
5 euros

GUÍA SPLINTER CELL
Todos los secretos paso a paso

Shenmue II

XBOX LIVE BETA PROGRAM
Comienza la cuenta atrás

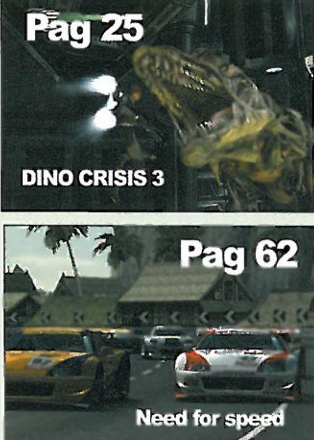
RACING EVOLUZIONE

ENTER THE MATRIX

mkm publicaciones

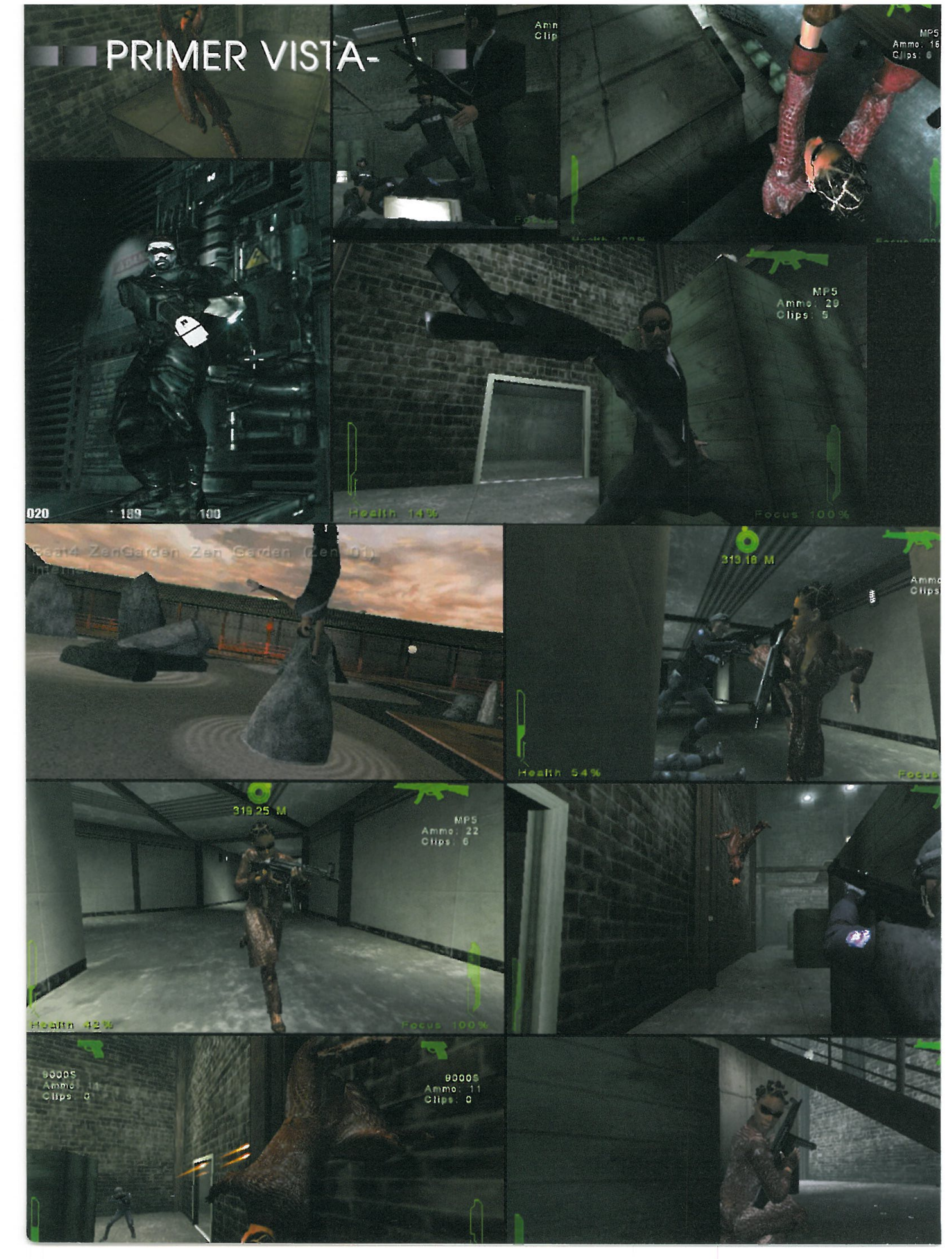
00010
8 424094 003570


Pag 16
Starcraft GHOST


Pag 25
DINO CRISIS 3

Pag 62
Need for speed

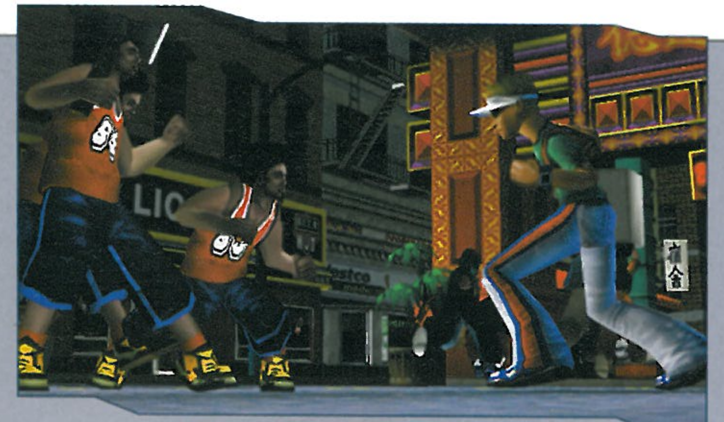

Pag 22
Galdius


PRIMER VISTA-
MP5
Ammo: 20
Clips: 5
Health 14%
Focus 100%
313.18 M
Health 54%
319.25 M
MP5
Ammo: 22
Clips: 6
Health 42%
Focus 100%



ENTER THE MATRIX

Estas son las primeras imágenes publicables de Enter the Matrix, el esperado videojuego basado en la famosa saga de películas de los hermanos Wachowskis. Mayo ha sido la fecha elegida para lanzar este título, para coincidir así con el estreno de la segunda entrega cinematográfica, Matrix Reloaded. En el juego, el primero de una serie, según nos cuentan desde Shiny, parece que estará basado en un guión escrito especialmente para el juego por los mismísimos directores, pero que corre paralelo a la historia que veremos en los cines. Encarnaremos a una chica llamada Niobe o a un misterioso personaje denominado Ghost y tendremos que desarrollar nuestra aventura en los mismo escenarios de la segunda película. En cuanto a la forma de juego, dicen por ahí que se tratará de un Max Payne mejorado (no olvidemos que el "tiempo bala" lo inventaron los Wachowskis).



Una escena de State of Emergency

Virgin Play distribuirá a Take 2

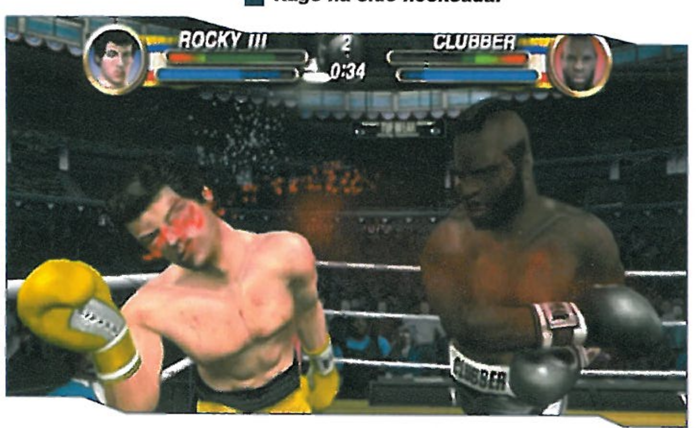
La división europea de la distribuidora Take 2 ha llegado a un acuerdo de distribución con Virgin Play, por lo que será ahora esta compañía la que se encargue de poner a la venta sus productos en nuestro país a partir del 1 de febrero. La importancia de Take 2 en el mercado internacional está abalada por sus diferentes y exitosa franquicias, ya que es propietaria de compañías desarrolladoras de la talla de Rockstar Games (Grand Theft Auto), Gathering (Max Payne,) y Gotham Games (Serious Sam). Una nueva distribuidora para una compañía que ya desarrolla un gran número de títulos para Xbox y que sólo le falta dar el paso definitivo con la saga Grand Theft Auto, una petición muy demandada por todos los usuarios de nuestra consola.

Lo que si está claro son los primeros títulos de Take 2 que Virgin disribuirá en nuestro país. Muy pronto llegarán títulos a Xbox como State of Emergency o Midnigth Club 2.

Rage a punto de quebrar

Parece que la distribuidora británica Rage está pasando por graves apuros económicos y, como consecuencia de ello, cerrará de forma definitiva sus actividades. La empresa está en proceso de disolución, ha despedido ya a unas 75 personas y está estudiando las opciones de venta de todos sus proyectos y estudios de desarrollo. Rage se encontraba actualmente trabajando en algunos prometedores proyectos que tal vez puedan salvar, in extremis, a la maltrecha compañía, eso si no los venden antes. Entre ellos cabe destacar Lamborghini, Andy McNab Team SAS y una secuela de la licencia cinematográfica de Rocky, tal vez el último éxito de Rage. Así las cosas, tal vez ya no conozcamos ningún nuevo título de este mítico sello británico.

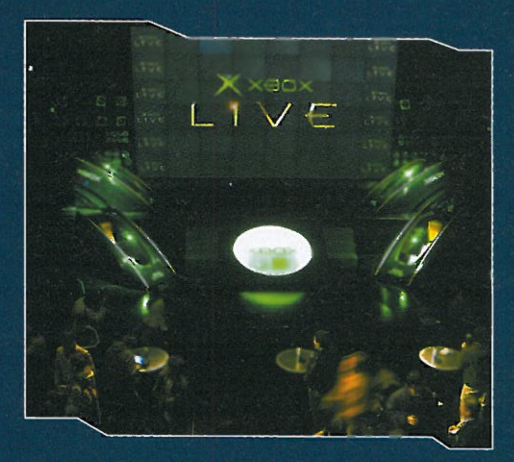
Rage ha sido nockeada.



Xbox Live llegó a Japón

El pasado día 16 de enero el servicio online de Microsoft, Xbox Live, se lanzaba oficialmente en tierras niponas. Tan importante acto tuvo su fiesta de lanzamiento en Velfarre, uno de los clubes más importantes del barrio de Roppongi, en Tokio. La fiesta estuvo repleta de desarrolladores, prensa local y decenas de aficionados deseosos de probar el servicio Xbox Live. Todos ellos pudieron disfrutar de un gran número de kioscos provistos de juegos para probar el servicio online, así como de los invitados de excepción con los que contó la fiesta, entre los que se encontraban las componentes de un grupo nipón japonés o un buen número de jugadores de béisbol.

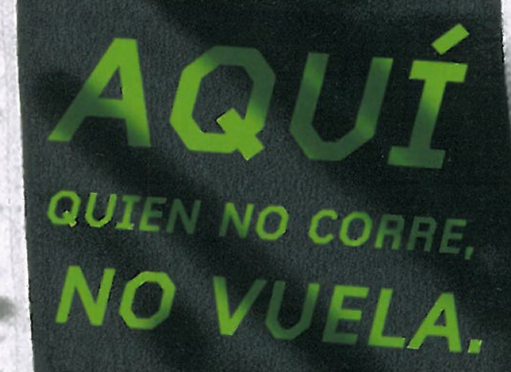
Pero la aparición más aplaudida fue, sin duda, la de Yuri Naka, de Sega, que fue ovacionado por todos los fans de Phantasy Star Online, tal vez el juego que más atención acaparó esa noche. Otras caras importantes en el local nipón fueron las de Toshihiro Nagoshi, de Amusement Vision, que aseguró estar trabajando en un "SpikeOut Live" para Xbox y la de Atsuhi Inaba, de Capcom, que comentó su intención de desarrollar una versión de Tekki (Steel Batallion) compatible con Xbox Live y basado en una gran batalla por equipos. Una fiesta que dio para mucho y que dio el pistoletazo de salida al servicio online de Xbox en Japón. Ya solo queda Europa.



Un club de moda en Tokio.



Los populares presentadores nipones.



Si quieres volar al futuro, corre en "Quantum Redshift". Otro fantástico juego de Xbox donde cada jugador tiene su propio enemigo. Elige entre 16 naves, utiliza hasta 160 armas y vuela en cualquiera de los 16 circuitos a 1.400 Km/h. Todo al ritmo de "Junkie XL" o de la música que prefieras, porque en "Quantum Redshift" la banda sonora también la eliges tú. Sin duda, un juego de cine para que corras como en las películas de ciencia ficción. Volando.







XBOX

www.xbox.com/es/quantumredshift

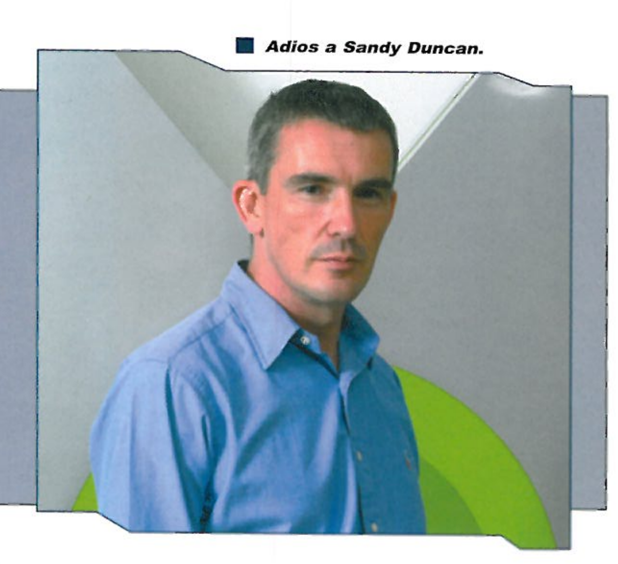
SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

Sandy Duncan abandona el barco

El máximo responsable de Xbox en Europa, Sandy Duncan, ha dimitido de su cargo, tras más de 15 años en Microsoft, alegando motivos personales. Duncan ha sido uno de los más fervorosos defensores de Xbox desde el inicio de su desarrollo y ha llevado la zona Europea desde su lanzamiento.

Además, la política de Duncan siempre ha sido la de ir adquiriendo empresas de desarrollo de firma agresiva para asegurar el constante lanzamiento de juegos de calidad exclusivos. Tras la dimisión de Duncan, su sucesor en el puesto será Eduardo Rosini, argentino de nacimiento.

Un hispanohablante que, tal vez, venga muy bien a la promoción y desarrollo de Xbox en nuestro país.



Adios a Sandy Duncan.

Xbox 1.5 y Xbox 2

Son muchos los rumores y noticias que pueden leerse por Internet sobre los planes futuros de Microsoft para expandir su joven mundo consolero. Las últimas especulaciones que os trasladamos las sacamos de un artículo recientemente publicado en la revista digital norteamericana Hollywoodreporter.com. En este artículo se afirma que Microsoft tiene la intención de sacar, en un breve plazo, una nueva versión de su consola que se llamaría Xbox 1.5 y que sería mucho más barata (al rebajar sus costes), más pequeña y más ligera. Una especie de Xbox para llevar encima que costaría entre 129 y 149 dólares.

Además del anuncio de esta pequeña Xbox, el reportaje vuelve a revivir aquellos rumores que hablan ya de Xbox 2. La consola podría estar pensada ya para ser lanzada allá por el año 2005, poco después de una posible ofensiva de Sony con PS3. Como ya se ha dicho en muchas ocasiones, esta nueva Xbox incluiría la última tecnología Microsoft en televisión digital, una videoconsola que ofrecería DVR (grabación de vídeo digital) y navegación por Web-TV. Casi nada.



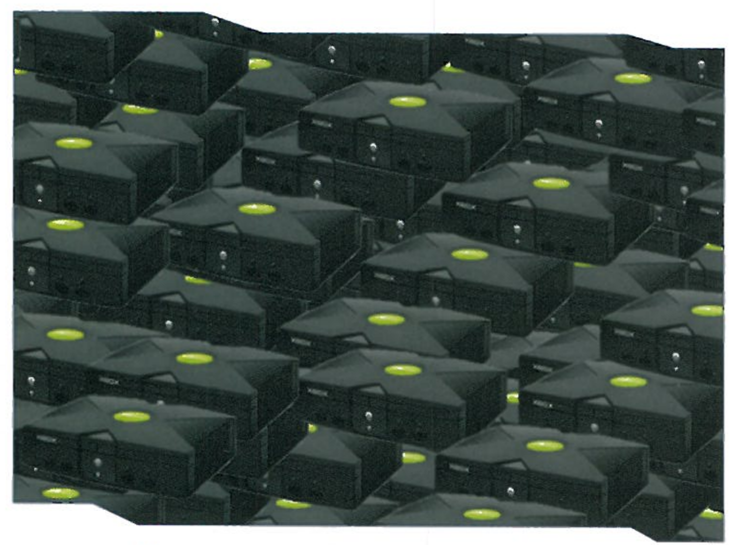
El futuro de Xbox ya está aquí.

8 millones de Xbox en el mundo

Después del período navideño todas las compañías han hecho balance de su éxito comercial y para Xbox era su primera prueba de fuego. Con poco más de un año en el mercado norteamericano y mucho menos de eso en Europa, Microsoft ha anunciado que ya son 8 millones las consolas que se han distribuido por todo el planeta. Esta cifra puede considerarse todo un logro si reparamos en el poco éxito que aun padece nuestra consola en Japón, un lugar clave donde se fijan las compañías rivales para determinar su éxito. Estas cifras, que no están nada mal, pueden verse incrementadas en breve tras los lanzamientos de Xbox Live en Estados Unidos y Japón y el futuro lanzamiento de este servicio en territorio europeo.

Pero, además de estos datos mundiales, la campaña navideña ha dejado un significativo dato en Europa, y es que Xbox ha superado a Nintendo GameCube en el viejo continente. Las estadísticas realizadas por compañías de investigación independientes, como Chart-Track y GfK, indican que Xbox se ha afianzado como número dos en Europa. Estos datos permiten afirmar que el debut de Xbox es el más exitoso que jamás haya tenido una consola, sobre todo si tenemos en cuenta la presencia en el mercado de una competencia sólida y con una gran tradición.

Los resultados de Chart-Track y GfK del año 2002 indican que Xbox ha superado sobradamente la marca del millón de consolas vendidas en el Reino Unido, Francia y Alemania. Estas cifras sumadas a las importantes ventas registradas en el resto de la región, sitúan a Xbox muy por delante de la GameCube de Nintendo. Según los datos de Chart-Track y GfK, durante el mes de diciembre, Xbox superó a GameCube en ventas a razón de 2 a 1.



Ocho millones no se hacen todos los días.

MAX PAYNE 2

Hace ya unas cuantas semanas que la productora 3D Realms y los desarrolladores de Remedy Entertainment confirmaron que ya se encontraban trabajando en una secuela de Max Payne.

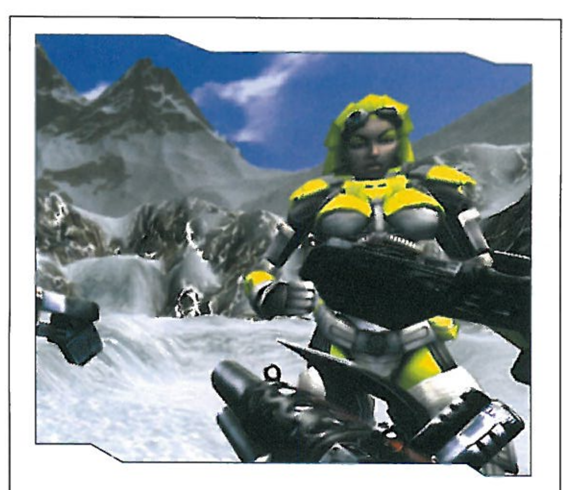
El gran éxito de este fantástico juego de acción ha hecho que cientos de fans se abalanzaran a los foros de la productora y colapsasen los servidores intentando saber algunos detalles de tan esperada secuela.

Aunque, sobre todo, las preguntas de todos los aficionados iban dirigidas a saber a qué plataformas llegará el juego. Así, en la página oficial de 3D Realms se puede leer la siguiente advertencia: "Max Payne II: coming "When it's done" from Remedy & 3D Realms for the PC", es decir, "el juego llegará 'cuando esté hecho' al PC".

Por lo tanto, gracias a esta elocuente frase, ya sabemos que el juego está confirmado para PC pero, sin duda, gracias al éxito del primer juego en las consolas de nueva generación, seguro que llegará también a nuestra Xbox.



Esta peculiar novela policiaca continúa.



Primer parche en Xbox Los aficionados a los juegos de PC saben muy bien lo que significa un parche para un juego. Son esos pequeños y fantásticos programas que corrigen o mejoran esos pequeños fallos o detalles que pasaron el filtro de calidad y el beta testing del título en cuestión antes de salir al mercado. Esto ha sido una práctica habitual en los títulos de PC desde que conocemos Internet, e incluso desde antes, pero que en las consolas siempre ha resultado imposible. Pues bien, esto es cosa del pasado, pues el servicio Xbox Live de Microsoft y el disco duro de Xbox permiten que los parches también formen parte de nuestras vidas. Y ya tardaba en aparecer el primero.

Pero como todo llega, ya se ha anunciado la aparición del primer parche. Ha sido en la página oficial de Unreal Torunament y se trata de un parche de corrección de algunos errores de este título de Digital Extremes. Entre los errores que corrige destacan la ralentización de algunos momentos del juego, algunos bugs con el control de la voz en tiempo real, poder desactivar el antialiasing, etc.

BURNOUT 2

Burnout II es uno de los títulos de conducción que muchos usuarios de Xbox estaba esperando ansioso para su querida consola. Y es que, después de jugar a su primera entrega sólo hay piropos hacia este fantástico título de Criterion Games. Por fin, tras unos cuantos meses en los que sólo han podido disfrutar de ella los usuarios de PS2, llegará la secuela de Burnout a nuestra amada Xbox. Será en primavera, en una fecha sin confirmar aun, pero, con el aliciente de uqe la versión para Xbox llegará mejorada en muchos aspecto. Ya sabéis: gráficos, extras, lo normal en estos casos. Burnout 2 ha demostrado ya ser un juego que ha mejorado a su primer título, con la dificultad que eso conllevaba, y que lleva la conducción libre por carretera al máximo exponente. Un título arcade frenético y adictivo, con unos gráficos para babear y donde los golpes y accidentes vuelven a ser protagonistas.



Uno de los mejores juegos de conducción del año por fin llega a nuestra consola.



Rabia animal desatada.

Bloody Roar llegará a Xbox

La mítica saga de lucha Bloody Roar, de Hudson Software, tendrá un capítulo completamente nuevo y en exclusiva en Xbox. Así lo ha confirmado Konami hace tan sólo unos días. El juego, que ha creado toda una escuela en este particular género, se ha caracterizado siempre por la fantástica capacidad de sus luchadores de transformarse en autenticas bestias en medio del combate. La saga ya había llegado a todas las plataformas de nueva generación y Xbox no podía ser una excepción. El título será distribuido por Konami, la empresa nipona que actualmente ostenta los derechos de distribución, y llegará antes de que acabe el año. Un nuevo juego de lucha, pero muy particular, para vuestras colecciones.

Un vídeo musical de HALO 2

La gente de Microsoft no quiere dejar de alimentar vuestras ansiosas y impacientes mentes y ha publicado un exquisito vídeo musical de Halo 2. El vídeo en cuestión es un fantástico montaje con todas las imágenes disponibles de la secuela del título de Bungie. Todo con una banda sonora de fondo para saltarsele a uno las lágrimas. Todo, para seguir soñando con esta fantástica entrega que llegará en las navidades de este año. Es verdad que no nos enseña nada nuevo, pero es tan bonito. Por eso y porque sabemos que os gustan estas cosas, ahí va el link de la página de Xbox TV, donde encontraréis este genial vídeo, junto a muchos otros: http://www.xbox.com

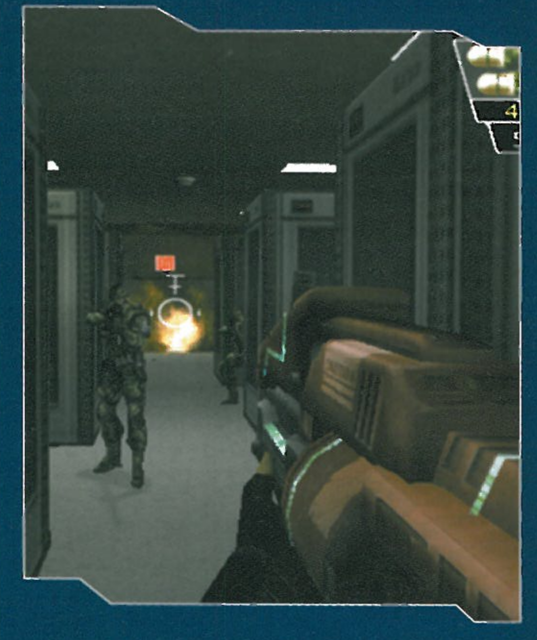


Un vídeo para seguir soñando.

Confirmado Red Faction II para Xbox

El revolucionario shooter de Volition que asombró a los jugadores de PC y PS2 con su primera entrega se ha convertido, tal vez, en el mejor juego de este género del catálogo de PS2, una plataforma para la que le juego salía en exclusiva, ¿o tal vez no?. Pues no, porque según han corfirmado desde THQ la genial secuela de Red Faction llegará también a las otras plataformas de nueva generación y al PC. La revolución minera en Marte está a punto de escribir otro glorioso episodio rodando sobre nuestras Xbox, con el revolucionario motor gráfico Geo-Mod aun más mejorado y con un modo multijugador espectacular repleto de modos muy adictivos. La pregunta que nos queda por preguntarnos es, ¿incluirá Volition la opción Xbox Live en la versión para nuestra consola?





¡Obreros de marte, uníos!

Bienvenidos a esta nueva sección donde analizaremos de forma desenfadada el panorama de Xbox en Japón, ya sea en forma de noticias o comentando los principales juegos que salgan y las puntuaciones que reciban, la histérica publicidad de la que hacen gala, los eventos que organizan, etc, etc. Japón es particularmente interesante, no sólo por ser la cuna de los videojuegos si no porque es donde la consola de Microsoft lo tiene más difícil y es aquí cuando vemos como se las ingenian para hacerles ver a los japoneses que fuera de su tierra también pueden hacer consolas con juegos interesantes. Poco a poco van introduciendo títulos con más espíritu nipón, como visteis en el número pasado.

Sin duda este es el buen camino pero todavía falta mucho, han de lograr hacer de Xbox una necesidad, la han de vender como algo nuevo y revolucionario y a poder ser sacar otra versión más pequeña y estilizada, es el encanto que le falta para triunfar en esas tierras.

Antes de pasar a la acción me gustaría puntualizar que estas líneas os las escribo a principios de mes así que voy a destacar lo más importante del mes pasado y adelantar acontecimientos.



La segunda parte de Blinx está siendo ideada por la gente de Artoon... ¿sorprenderán con algo nuevo?

BLINX la mascota de XBOX

Puede que las mascotas sean cosa del pasado, incluso hay gente que las considera demasiado infantiles pero lo que está claro es que en Japón les siguen gustando y Blinx tiene el carisma suficiente para adoptar este rol, así pues Xbox ya tiene mascota, por lo menos en tierras niponas. Naoto Oshima de Artoon comentaba que eligieron un gato, ya que es uno de los animales más queridos por todos. Aunque la primera parte no ha tenido el éxito que esperaban ha sido el juego con la campaña de publicidad más brutal de todo el catálogo de Xbox en Japón, con el fichaje del dúo humorístico "ninety-nine" como gancho principal. Y ya están trabajando en una secuela.

Xbox a precio de saldo.

Para aprovechar el tirón de las navidades, muchos comercios rebajaron el precio de Xbox hasta límites insospechados, empezando por encontrarla por 19800 yens (157 euros) con el kit DVD incluido hasta encontrar ofertas mastodónticas como la de Toys 'r us, en la que ofrecían la consola + kit DVD +8 juegos por 27999 yens o sea 222 euros !!!!! Parece ser que la bajada fue satisfactoria, según comentaron en Laox, una de las principales tiendas de Akiba: "estamos vendiendo tres veces más que cuando se puso a la venta".





Con eso y con todo parece que el mercado japonés se resiste a ponerse en manos de los americanos.



Por la cara del colega podríamos decir que más que disfrutar, está babeando por lo que ve...

Xbox Live se pone en marcha.

Con un betatesting más que satisfactorio, la espera ha llegado a su fin y el día 16 de Enero entra en funcionamiento en Japón el servicio de juego online de Xbox. Los japoneses podrán adquirir el Starter Pack a un precio de 6800 yens (unos 53 euros) y con él no sólo recibirán el Voice Communicator sino que también obtendrán Phantasy Star Online Episode 1 & 2 junto a un adaptador USB para poder usar el teclado del ordenador en el juego. Además, en el mismo DVD de activación del servicio está incluido Zunou Taisen Live, una selección de 4 juegos de tablero, entre ellos un Mah-Jongg. El resto de juegos que acompañan el lanzamiento serán Capcom vs. SNK EO y Whacked!

El show de N.U.D.E.@

Recordáis el extraño juego exclusivo de Xbox de Red Entertainent que presentaron en el TGS? Ahora su protagonista, P.A.S.S. aparece regularmente en un programa de la TV japonesa, algo que sólo puede suceder en ese país.



El mejor juego del mes.

En este mini apartado intentaremos elegir el mejor título que nos ha dejado el mes anterior. Y no podíamos empezar mejor, sin duda el juego más destacado ha sido Panzer Dragoon Orta, lo hemos conseguido de importación y nos faltan las palabras para describir este juegazo, digno sucesor de la saga.

Smilebit no dejó pasar un lanzamiento de tal calibre y organizaron una exposición de lujo donde mostraron todo tipo de elementos usados en este y en los otros títulos de la serie.



Panzer Dragoon Orta ha podido ser uno de los juegos que han reactivado un poco el mercado japonés.

Puntuaciones:

Un repaso a las notas que han recibido los juegos más esperados:

Panzer Dragoon Orta:
10/10/10/8 - 38/40 (Famitsu Xbox),
8/9/9/9 - 35/40 (Famitsu),
7/7/8 – 7,3 (Dorimaga).

Famitsu:

Shin Megami Tensei Nine:
8/7/7/9 – 31/40.

Blinx:
6/9/8/8 – 31/40.

O-TO-GI:
7/9/8/7 – 31/40.

Crimson Sea:
8/9/7/9 – 33/40.

Phantasy Star Online Episode 1 & 2:
9/8/9/9: 35/40.

Capcom vs. SNK 2 EO:
8/8/7/9 – 32/40.

Nota: Tened en cuenta que las revistas japonesas hacen reviews múltiples, cada redactor otorga su nota y luego se suman para sacar la global.

LANZAMIENTOS

A parte de los juegos para Xbox Live, los títulos más destacados que ya estarán disponibles para cuando leáis estas líneas son los siguientes:



Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (Tecmo): No hace falta contar nada acerca de uno de los claros favoritos por todos los nipones que al igual que en USA ha recibido la calificación de "mayores de 18 años" debido a sus sugerentes escenas.

Su lanzamiento está previsto para el día 23 de Enero, con un álbum de fotos de regalo.



Galaxy Angel (Broccoli): Este simulador espacial que también cuenta con una buena parte de aventura conversacional, se basa en el manga y el anime del mismo nombre y las más de 15 horas de diálogos cuentan con los mismos dobladores que la serie. Su lanzamiento está previsto para el día 23 de Enero.



Tenerezza (Aquaplus): Este juego debería haber salido en Navidad pero finalmente verá la luz el día 30 de Enero. Se trata de un "action RPG" en el que una joven bruja y su hada deberán hacer frente a los monstruos que han invadido su pueblo.

The House of the Dead 3 (Wow Entertainment): La tercera entrega de esta famosa saga de Sega estará en las estanterías niponas desde el 30 de Enero.



En desarrollo

En este mini apartado comentaremos el/los juegos nuevos que se han anunciado:

C.A.T. : Cyber Attack Team (Hype): Una mezcla de aventura conversacional y acción, definido como un "animated simulation game". Controlaremos a 3 jóvenes que viajaran a través del ciberespacio luchando contra un malvado virus. Cabe destacar el diseño de personajes, obra de Atsuko Nakajima que ha participado en series como Ranma 1/2 o Moldiver. Se espera para finales de año.



LA GUERRA DE LOS HUMANOS Y LOS PROTOSS SE DECIDIRÁ EN 3 DIMENSIONES

XB

desarrolla: Blizzard Entertainment | edita: Vivendi Universal | fecha: finales de 2003

Blizzard Entertainment se ha hecho famosa por sagas para el PC como Diablo, Warcraft o Starcraft. Ahora, ha transportado sus dos grandes sagas de estrategia en tiempo real a las tres dimensiones: Warcraft y StarCraft.

STARCRAFT GHOST

por Jetulio

La mítica licencia de Blizzard, que nos regaló unos de los mejores juegos de estrategia en tiempo real, vuelve ahora convertida en un espectacular título de acción táctica para todos los usuarios de Xbox.



El imponente arsenal que tendremos que usar da miedo.

Los usuarios de juegos de PC recordarán aquella época dorada donde los títulos de estrategia en 2D coparon el mercado y se alzaron con los primeros puestos de ventas, esa época en la que series como Age of Empire o Command & Conquer se hicieron famosas. En aquel tiempo los expertos de la compañía Blizzard supieron adecuarse a los gustos del gran público e hicieron famosas dos sagas que aun hoy perduran en los discos duros de muchos aficionados de medio mundo: Warcraft y StarCraft. La primera encandiló a los amantes del género con su épica medieval y sus eternas peleas entre orcos y humanos, y la segunda se convirtió en el título espacial por excelencia. StarCraft, que apareció en el año 1998 y que ha conseguido vender más de 6 millones de copias en todo el mundo, presentaba una historia futurista en la que tres razas luchan por la supervivencia y el control de la galaxia: Terran, Protoss y Zerg. La frenética y sencilla jugabilidad, la genial ambientación, los más de treinta apasio-



Uno de los mandos del ejército humano que nos ayudará en varias misiones.

Los movimientos y el manejo de Nova parecen tremendamente suaves.

Las unidades alienígenas del juego clásico regresan con este aspecto.

El alarde técnico del juego destaca por los espectaculares gráficos.

Nova, el soldado especial Ghost

nantes niveles y su excelente modo multijugador han hecho que StarCraft cuente con una legión de seguidores en todo el mundo que aun organizan cientos de partidas a través de la red.

En un guiño a todos esos fans de la saga y para aprovechar su apasionante guión para el desarrollo de un título de nueva generación, Blizzard anunció el pasado mes de octubre el desarrollo de StarCraft: Ghost, un juego de acción táctica en 3D basado en el universo StarCraft. El gran aspecto gráfico que presenta el proyecto, además del revolucionario sistema de juego que promete está haciendo que todos los fans de la saga y todos los usuarios de consolas de nueva generación, se froten las manos ante semejante juego.

El destino de los Terran

El universo StarCraft está fantásticamente recreado en este ambicioso juego de acción, por lo que los fans de la saga reconocerán a casi todos los personajes, razas y unidades que aparecen en el juego, pues están sacadas directamente del juego de estrategia en tiempo real y las diferentes expansiones que llegaron al mercado tras él. La historia de este título gira en torno a Nova, una muchacha humana (terran) que ha sido convertida en lo que sus ejércitos conocen como un Ghost, un fantasma, un soldado de élite letal, entrenado en labores de combate táctico y espionaje. Los Ghost son sometidos a 20 años de un entrenamiento físico cruel y una instrucción tecno-psicológica específica que los termina convirtiendo en un arma precisa y sumamente peligrosa. En el juego, Nova y un grupo de compañeros estarán al frente de un buen número de peligrosas misiones de incursión en territorio alienígena. Y es que la guerra contra los Protoss y los Zerg aun no ha concluido, y las batallas aun se extienden por la galaxia conocida. Las misiones que tendremos que completar estarán basadas en el combate táctico y su éxito dependerá de las decisiones tácticas y estratégicas que tomemos, además del correcto manejo de un extensísimo arsenal a nuestra disposición. Un atrayente guión nos conducirá a través de extensos niveles en los cuales iremos descubrindo todas las sorpresas del universo StarCraft, y seremos atacados por todas sus conocidas criaturas. Todo con un sorprendente aspecto 3D, como muestran estas primeras imágenes con las que ya podemos deleitarnos. El juego se maneja desde una perspectiva en tercera persona que, según sus creadores, ofrece un peculiar punto de vista que parece sacado de cualquier película de terror y ciencia ficción, ayudada de las luces y sombras y de los fantásticos efectos.

La acción táctica y el buen uso del arsenal y los recursos humanos con los que contamos será clave en cada misión

StarCraft Ghost

Las habilidades de Nova

Los responsables de Blizzard no se cansan de asegurar que StarCraft: Ghost será un título de acción táctica que se diferenciará de muchos otros títulos del géne-

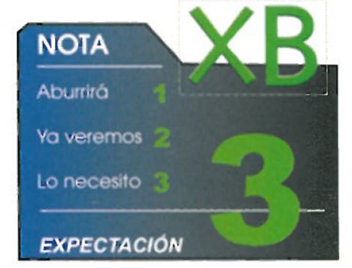
ro por un buen número de elementos. Estos elementos no son otros que los que torga las especiales habilidades de la protagonista. Nova cuenta con unas habilidades "psiónicas" muy especiales que podrá desplegar a lo largo de cualquiera de las misiones. Además, nuestra protagonista va equipada con un peculiar "Traje de Ambiente Hostil" que multiplica su fuerza, velocidad y agilidad. Estas peculiares características permiten a Nova realizar acciones sorprendentes. En el juego tendremos que infiltrarnos en bases enemigas con la ayuda de nuestro arsenal y los objetos de nuestro inventario y para ello, desplegar todas las dotes de ocultación, sigilo y velocidad sobrenatural de Nova. Estas habilidades especiales de nuestro soldado Ghost nos servirán también en los combates cuerpo a cuerpo y en las batallas abiertas que tendremos que afrontar pues, aunque StarCraft Ghost es un juego de acción táctica, los momentos de acción directa y de frenéticas batallas también se suceden con bastante asiduidad.

EL CONTROL DE UN EJÉRCITO

Otro de los elementos más atractivos d este juego será la opción de poder dar órdenes a toda una división de los Terran. Nova puede convocar, en muchas de sus misiones, a todo un escuadrón de hombres fieles que la ayudarán a asaltar posiciones y tomar el control de fortalezas alienígenas.

Además, en cualquier momento, podemos tomar el control de casi cualquier vehículo del universo StarCraft que ya aparecía en las primeras entregas de la serie: enormes Tanques de Asalto, Battlecruiser, etc. Todo vale para asegurar el éxito de la misión y la cobertura de todo un ejército humano será siempre de gran ayuda.

En resumen, estamos ante un juego con un aspecto y una experiencia de juego espectacular que llegará a los diferentes mercados a finales de este año y que, en Japón, será publicado y defendido por la mismísima Capcom. Un regalo para los fans de la saga y, en definitiva, para todos los amantes de los buenos juegos de acción con un toque de estrategia y tácticas de espionaje e infiltración.



Siempre quisite ver a estos tipos de frente y en 3D, ¿no?

El aspecto de los enormes escenarios resulta genial.

Uyiliza la invisibilidad en los momentos claves.

Las habilidades de Nova incluyen un traje repleto de sorpresas.

Uno de los diseños del equipo de desarrollo.

En un futuro sombrío donde organizaciones criminales militarizadas luchan por el poder, la ONU impone la ley del fuego.

XB

desarrolla: *Phantagram Interactive* **edita:** *Virgin Play* **fecha:** *Invierno 2003/Primavera 2004*

Phantagram Interactive es una compañía poco conocida por el público occidental pero que goza de un amplio reconocimiento en su país de origen, Corea del Sur. Con un interesante y ambicioso catálogo, pretende hacerse un hueco entre las grandes.

STRIDENT THE SHADOW FRONT

Strident es un juego del que apenas se sabe nada, pero que por su argumento e impactante diseño ha conseguido atraer la atención de muchos ojos.

por Alberto B.

He aquí un ejemplo del excelente artwork que está inspirando los diseños del juego.





Tras la Tercera Guerra Mundial, la humanidad padece las consecuencias de un medio ambiente devastado, unos recursos extintos y conflictos interminables. La ONU se ha convertido en el pacificador del mundo, con un poder político y militar insuficiente, la fuerza de élite FIST es la única forma de luchar contra las nuevas y enfrentadas organizaciones criminales, de tamaños nunca vistos con anterioridad. Seis meses después de la desaparición de un pequeño destacamento especial de tanques FIST durante una misión en Oriente Medio que concluyó con la declaración de todos sus miembros como "muertos en combate", una banda de mercenarios ataca por sorpresa unas instalaciones israelíes de desarrollo de cyborgs. En medio del caos, un superviviente del desaparecido destacamento FIST tiene la ocasión de escapar y revelar al mundo una conspiración que dejará al mundo

El jugador se aproxima sigilosamente a su objetivo en lo que parece ser un inmenso hangar.

El juego utiliza el motor gráfico Blue Engine, creado por la propia Phantagram.

¿Ves a éste señor embutido en un ominoso uniforme verde? Pues será la menor de tus preocupaciones.

Podremos ver toda clase de acrobacias desafiando los límites de la física.

estupefacto. Con éste increible argumento Phantagram nos presenta Strident, uno de los juegos más enigmáticos y desconocidos del catálogo de Xbox. ¿Sus claves? Una estética cyberpunk muy depurada, un argumento postapocalíptico a lo Ghost in the Shell y acción a raudales. Concebido como uno de los títulos más fuertes de Phantagram y formando parte de una línea destinada a tenderle una cabeza de puente en Occidente, Strident, despunta junto con Duality y Kingdom Under Fire: The Crusaders entre los desarrollos más importantes de la compañía. Strident es un juego tridimensional rápido y agresivo, el jugador puede saltar varios metros de altura, luchando cuerpo a cuerpo a la vez que abre fuego y utiliza a sus enemigos como escudos humanos, todo a un ritmo frenético, digno de una película de Chow Yun Fat. Pero nuestra siniestra y misteriosa amiga y sus compañeros de equipo no irán a cuerpo descubierto, pudiendo emplear armaduras autónomas acorazadas (para misiones aereas y submarinas), vehículos y como no, una amplia panoplia armamentística que haría las delicias de Masamune Shirow. Naturalmente, el equipo que lleve cada personaje afectará a nuestra capacidad de lucha o precisión, lo que nos obligará a pensar con cuidado que tomamos o dejamos en el suelo. Antes de pasar a la acción, se nos informará de la misma y pasaremos a una zona donde seleccionaremos el personaje y lo configuraremos a gusto (items, velocidad, defensa, etc.) para posteriormente enfrentarnos a la misión, que podrá ser en solitario o en cooperación con otros compañeros de equipo. ¿Enemigos? De los más variado. Cada uno de ellos altamente detallados, y modelados a partir de un artwork sensacional, estilizado y con una estética muy peculiar, que definitivamente se ajusta al ambiente cyberpunk del mundo de Strident (atentos a la cautivadora cyborg).

Desde soldados convencionales a tanques, pasando por seres modificados genéticamente y cyborgs

¿Os hemos puesto los dientes largos? En ese caso será mejor que busquéis un dentista, porque les quedan aun mucho por crecer, al juego aun le quedan larguísimos meses de desarrollo y los chicos de Phantagram se muestran reacios a soltar prenda, aunque prometen que Strident será algo grande, muy grande. De momento y para ir haciendo boca, podéis recrearos la vista con las capturas y diseños de estas páginas o la hiperkinética FMV que encontraréis en su web oficial.
Uno de esos títulos a los que no deberíamos perder de vista.



Gladius es un juego de gladiadores y sus luchas que mantendrá los combates por turnos como todo buen RPG que se precie.

XB

desarrolla: *LucasArts* **edita:** *Electronic Arts* **fecha:** *Primavera de 2003*

LucasArts vuelve a la carga, y sigue en su empeño de crear juegos de géneros que nunca le han sido propicios y en los que hasta ahora no ha aportado nada nuevo. Aunque parece que eso está a punto de cambiar.

GLADIUS

La sorpresa fue mayúscula en el pasado E3 cuando LucasArts anunció que estaban desarrollando un juego de rol y lucha entre gladiadores y que llegaría a Xbox. Desde entonces la expectación no ha dejado de aumentar con lo que Gladius puede aportar al género de la lucha y el rol.

por Antonio Gutiérrez

La magia como en cualquier título de rol tiene su protagonismo y deberemos saber situarla siempre de nuestro lado.

Las mejoras de nuestras armas son una de las claves en este RPG de Lucas Arts.



Gladius nos sitúa en un mundo paralelo al Imperio Romano, como dueños de una escuela de gladiadores. Podremos elegir entre dos personajes, Ursula o Valens. La primera, hija de un rey vikingo y el segundo hijo del mayor guerrero del Imperio. Los dos tienen la misma ambición pero características algo distintas. Valens es el guerrero completo, mientras Ursula encarna la amazona con poderes sobrenaturales. Básicamente tendremos que reclutar y mejorar nuevos gladiadores por las diferentes regiones por las que viajemos y luchar como un equipo en los distintos campeonatos, para proclamarnos campeones del Imperio . Podremos ir mejorando progresivamente a nuestros aguerridos luchadores con nuevas armas, escudos y armaduras; además de tener que distribuir sabiamente los puntos de experiencia que consigan en cada combate. Pero en Gladius aparte de intentar proclamarnos como vencedores en todos los combates y ser proclamados campeones absolutos nos veremos inmersos finalmente en la lucha del bien contra el mal, y tendremos que evitar el renacimiento del dios oscuro e ir tras quienes intentar resucitarlo. A pesar de prometer un sistema de

Diferentes civilizaciones se darán cita en el título para grandes batallas.

Aún no se sabe si existirán actualizaciones con más armas y personajes con el servicio Xbox Live.

Las luchas entre los mejores gladiadores están garantizadas.

Junto con KOTOR es el segundo RPG para Xbox de Lucas Arts.

Algunos seres mitológicos tratarán de detenernos.

combate realista, los chicos de LucasArts tuvieron que romper los límites que ponía la historia y crear un mundo fantástico para poder incluir los elementos que tenían en mente. Así que en Gladius veremos algo de magia, algunos monstruos y la intercesión de algún que otro dios, que parece que tendrán un papel bastante importante en el desarrollo de los combates, así como lo tendrá el público, cuyo nivel de entusiasmo puede decantar la lucha de un lado u otro

Aunque Gladius está centrado en la lucha, sigue siendo netamente un juego de rol y el sistema de combate se mantendrá por turnos como manda la tradición de los RPG, sin embargo, a pesar de mantenerse clasicistas en éste sentido, en LucasArts han incorporado la novedad de que tendremos que ser nosotros quien asestemos los golpes en el momento determinado, controlando el tempo de los movimientos de nuestro luchador, queda por ver si han logrado un avance importante o si esto se convertirá en un lastre para el control del juego y el avance del jugador. De momento se nos ha prometido que con la suficiente habilidad podremos encadenar combos devastadores o hechizos mágicos lo suficientemente poderosos como para derribar a nuestro adversario de una sola vez.

Las posibilidades del juego parecen bastante amplias y mirando los datos fríamente es prometedor, con cientos de variables y habilidades de los luchadores, armas de todos los tipos y familias: hachas, espadas largas, floretes, enormes cuchillos de carnicero (pura tecnología de los ogros), arcos.....

Equipamiento como el escudo hoplita o el casco vikingo...no falta de nada; junto con un sistema de combate innovador y más de 35 horas de juego para cada una de las dos líneas de la trama (Ursula y Valens). En total, en todo el juego habrá unas 600 batallas. LucasArts dixit, que los beta-testers están exprimiendo ahora al máximo, limando todos los posibles errores y puliendo el control.

Pronto todos los que disfrutamos de Gladiator tendremos la oportunidad de emular las titánicas batallas en la arena.

De hecho el juego está ya terminado, pero el empeño de los de Lucas de eliminar cualquier fallo del juego hace que haya que seguir muy de cerca a Gladius porque en primavera tal vez florezca una joya en nuestras Xbox.

Hasta entonces habrá que conformarse con admirar las arenas de lucha e imaginarnos que estamos allí abajo luchando por nuestra vida y por el honor.



Un juego original que promete acción y un mundo fantástico lo suficientemente oscuro y profundo como para absorbernos por completo.

XB

desarrolla: *Carbon6/American McGee* **edita:** *Electronic Arts* **fecha:** *2004*

Hace poco que este estudio sacó su primer juego para GBA: Spy Kids 2 y ahora, Carbon6 está desarrollando American McGee's Oz, continuación del aclamado American McGee's Alice para PC

AMERICAN McGee´s OZ

por Antonio Gutierrez

Siguiendo la línea que marcó "Alice, en American McGee trabajan para dar vida a una nueva y distante visión a las novelas de L.Frank Baum. De este modo nos presentan a Oz como un mundo de guerra y destrucción.

Del juego no se sabe demasiado, puesto lo acompaña un aura de secretismo.

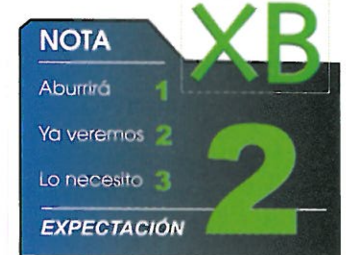






Seguramente la mayoría de vosotros conocerá la historia que se cuenta en El Mago de Oz : las aventuras de Dorothy junto con el hombre de hojalata, el espantapájaros y el león cobarde. "El Mago de Oz" es un bonito cuento que nos sumerge en un mundo de fantasía. Pero probablemente lo que no sabíais es que según Carbon6 antes del momento histórico en que Dorothy visita aquel mundo, Oz era muy distinto a como lo conocimos en el libro y películas. Antes de aquella historia se produjo una sangrienta guerra entre los magos y los Munchkins. Hasta las brujas, tradicionales y nobles gobernantes de Oz volvieron a usar la vieja magia entrando en la guerra. Temiendo que esta guerra provoque el fin de Oz ,el reino de los sueños busca en el reino de los hombres a alguien que ocupe la posición de salvador de Oz , convirtiéndolo en mago y encomendándole acabar con el conflicto que amenaza aniquilar su mundo.

En American McGee están aprovechando las posibilidades que permite este mundo de fantasía para mostrar su lado oscuro. De momento ya han confirmado que si bien se mantendrá el estilo de acción y aventura, el tipo de puzzles serán distintos de los que pudimos ver en "Alice". Habrá que estar atentos a su salida a principios de 2004



Un juego prometedor que puede dar una nueva perspectiva a los Survival Horror, con toques de acción y posibilidades multijugador.

El propulsor promete ser un recurso imprescindible para evitar que los dinosaurios nos alcancen

XB

desarrolla: Capcom **edita:** Sin confirmar **fecha:** Fecha: 2003

La histórica Capcom prepara la tercera parte de una de las sagas de Survival Horror más exitosas, junto con Resident Evil o Silent Hill, Dino Crisis. Demostrando su interés en la consola de Microsoft

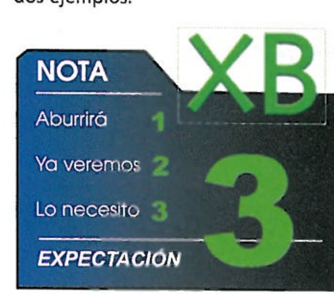
por Antonio Gutierrez

DINO CRISIS 3

Fue una auténtica sorpresa el anuncio conjunto entre Microsoft y Capcom de la llegada en exclusiva a Xbox de Dino Crisis 3. La expectación no ha hecho más que aumentar desde entonces y ahora podemos contemplar unas espectaculares imágenes de la versión preliminar del juego.

En Dino Crisis 3 , al igual que en las dos entregas anteriores de la serie, nos veremos rodeados de hambrientos dinosaurios que trataran de convertirnos en su almuerzo liquidándonos, ya sea con mordiscos y zarpazos, o de un ataque al corazón, tal será la persecución a la que nos someterán los distintos predadores que aparezcan en el juego.

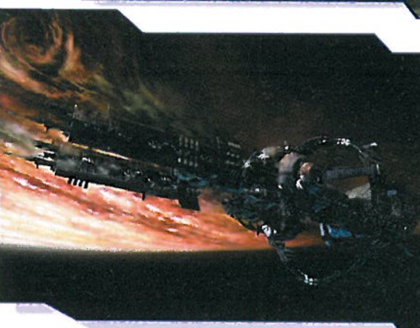
Sin embargo parece ser que en Capcom han dado un giro al planteamiento del juego, dando un toque más arcade en el que la acción primará sobre el misterio y los puzzles de entregas anteriores, aunque sin ninguna duda seguro que daremos algún respingo en nuestro sofá cuando juguemos a Dino Crisis 3. La nueva trama nos lo pondrá además un poco más difícil, teniendo que evitar ser devorados, aislados en una nave espacial. Pero lo más interesante, sin ninguna duda es la promesa del productor de la serie "Dino Crisis", entre otras, Shinji Mikami, de que varios jugadores podrán trabajar juntos para sobrevivir en el juego, lo que nos hace suponer que Dino Crisis 3 hará echar humo a Xbox Live. Y esperamos impacientemente que en Capcom se decidan a incluir un modo cooperativo como el que ya podemos disfrutar en Halo y Timesplitters2, por poner dos ejemplos.



NOTA XB

Aburrirá	1
Ya veremos	2
Lo necesito	3
EXPECTACIÓN	**3**





A pesar de hallarse al 40% de su desarrollo, muestra un aspecto impresionante.

REPORTAJE

XBOX BETA PROGRAM

El programa Beta del servicio Xbox Live llega por fin también a España. Hemos sido elegidos para hacer la prueba, pero antes de contaros nuestras impresiones creemos que algunos de vosotros todavía no tenéis muy claro de que va esto de Xbox Live. Para todos esos en las siguientes páginas vamos a dejar más que mascadito el tema, para que al llegar marzo les resulte más que irresistible.

¿PERO QUÉ ES XBOX LIVE?

En pocas palabras, el servicio de Xbox Live es un servicio que ofrece Microsoft y que nos permitirá a partir del 14 de marzo jugar online con los juego sque sean compatibles con Xbox Live. Esta modalidad de juego online nos permitirá enfrentarnos contra nuestros colegas y contra adversarios de todo el mundo. Pero es más que eso. Si lo de jugar online es una pasada en una consola, Xbox Live hace que tu Xbox multiplique sus capacidades ya que permite que nos descarguemos contenidos nuevos para los juegos como nuevos niveles, armas, personajes... y no sólo eso, sino que permitirá que nos comuniquemos con las otras personas que estemos jugando ¡¡¡con voz!!!, gracias al Xbox Communicator que trae cascos y micro incorporado.

La suscripción al servicio Xbox Live viene a costar unos 59,95 euros, lo que nos cuesta cualquier juego, pero con Xbox Live podremos disfrutar durante doce meses del servicio exclusivo para jugar online con Xbox. Además, sabemos que incluye el Xbox Communicator, dos demos jugables (Whacked! y Moto GP Online) y toda la info que necesitemos para poder echar a andar.

Cuando nos damos de alta en el servicio de Xbox Live tendremos que introducir un número de tarjeta de crédito y algunos datos muy básicos que nos piden para construir nuestra ficha de identificación. Para todo esto no tenemos que comprarnos un teclado y todos esos rollos, sino que aparecerá un teclado en la pantalla que podremos usar para introducir nuestros datos. Al final del proceso todo volverá a la normalidad con la pequeña diferencia de que todos los juegos que tengan posibilidad de ser jugados a través de Xbox Live contarán con una opción más en sus menús que nos permitirán entrar a usar el nuevo servicio.



El fenómeno del juego online en consola ya arrancó el año pasado en EEUU con un tremendo éxito.

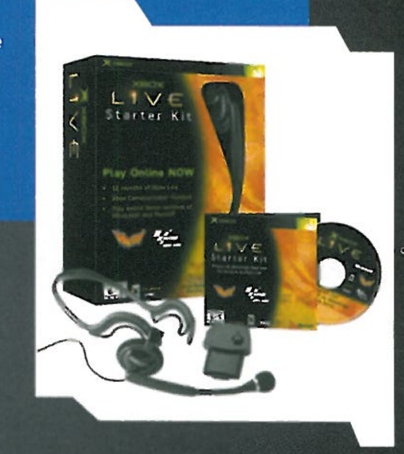
La conexión de alta velocidad

Lo que sí te hace falta desde el principio es contar con una conexión a internet de banda ancha y para eso ya sabes: cable o ADSL son las soluciones. Como el programa Beta todavía no ha finalizado cuando se escribe este artículo, no podemos valorar cuál es la mejor conexión, pero en el futuro os aconsejaremos.

Precio: 59,95 euros

El Starter Kit incluye:

Un año de suscripción a Xbox Live
El Xbox Communicator
Demos jugables de: Whacked! y Moto GP Online
Información para comenzar



MODOS DE JUEGO CON XBOX LIVE

- Optimatch.- Una de las opciones avanzadas del servicio Xbox Live es que permite utilizar la info de los usuarios para optimizar partidas y si nosotros queremos jugar un tipo de partida muy concreta, así como elegir el nivel en el que queremos competir, podemos hacerlo a través de la opción Optimatch. Con esto puedes estar seguro de que vas a jugar "a tu manera" y con gente de tu talla.

- Quick Match.- La otra opción que permite el servicio Xbox Live es simplemente jugar sin que nos importen cosas como el nivel, el tipo de juego y todas esas cosas... lo que asegura el modo Quick Match es que nunca te faltará alguien que quiera jugar.

Identidad y Seguridad

Gamertag

Cuando nos demos de alta en Xbox Live tendremos que elegir un nombre para nuestra identidad, es lo que se ha llamado Gamertag y será nuestro nickname, nuestro apodo, nuestra única identidad para localizarnos en el universo Xbox Live. Y si esto es así es porque cada jugador tendrá un Gamertag único y diferente de los del resto. La elección del Gamertag ha de ser muy cuidada pues puede nacer un mito desde el momento en que nos registremos. Así que debemos asegurarnos de que el nombre que escojamos mola lo suficiente como para encabezar las listas de honor del sistema planetario de Xbox Live. Por cierto el famoso "Dark Master" está cogido ya, bueno por lo menos sabemos que se puede meter un espacio en el nombre de los Gamertags.

Xbox Live es móvil

Efectivamente nos podemos llevar la cuenta de Xbox Live guardada en una tarjeta de memoria, allá donde exista una conexión de banda ancha y una Xbox. Incluso si nuestro colega no tiene su propia cuenta de Xbox Live podemos acceder al servicio con sólo poner una tarjeta de memoria en la que hayas guardado todos los datos de tu cuenta.

100% Seguro

¿Y por qué debemos fiarnos de que nuestros datos bancarios y dirección no los ve nadie? Pues porque estos datos no quedan guardados en nuestra consola o en la tarjeta de memoria, sino que están perfectamente encriptados y almacenados en alojamientos seguros de los servidores de Microsoft.

Estadísticas

De lo que sirve que haya una enorme multinacional (la más grande) detrás de todo este servicio es que las capacidades son enormes y así a pesar de las miles de personas que se concentrarán en el servicio de Xbox Live, toda la información e sus partidas, estadísticas, historiales,... todo, quedará registrado en tu cuenta y tenemos la oportunidad histórica de crearnos una reputación en todo el mundo en una batalla campal como la que es el mundo de los juegos online, pero desde la seguridad del sillón.



Algunos juegos permitirán que podamos hablar sólo con los jugadores que queramos en cada momento.

El Xbox Communicator permite modificar digitalmente nuestra voz con máscaras que la distorsionan

El Xbox Communicator

¿Qué es?

Pues ni más ni menos que un headset con un casco para una sola oreja y con un micrófono incorporado situado en el lado derecho del dispositivo. Su espectacular diseño parece sacado de un peli futurista y el material plástico y de goma ayuda a que sea muy ligero y que sea difícilmente dañable. El Xbox Communicator sirve, pues, fundamentalmente para escuchar a otros y comunicarnos con ellos mediante voz. La conexión que para esto utiliza el comunicador es mediante el propio pad de la consola en uno de cuyos puertos se enchufa para permanecer en contacto con la CPU de la consola. Justo es en la parte donde se enchufa donde podremos encontrar un control del volumen y un botón de Mute para quitar nuestra voz de la comunicación. En cuanto al sonido, la voz del comunicador es totalmente independiente de los efectos sonoros y la banda sonora de los juegos. En cuanto a la calidad del sonido, el Xbox Communicator es similar, si no mejor, a la de un teléfono móvil digital.

Máscaras de voz

Es una de las chorraditas del Xbox Communicator que más nos molan. Se trata de una posibilidad del dispositivo que nos permite modificar digitalmente nuestra voz en función de unos "estilos" que vienen predefinidos y que van desde un robot a un bebé (en teoría los desarrolladores de los juegos pueden incluir nuevas voces). Así los otros oirán nuestra voz tan clara como siempre, pero modificada con el añadido de anonimato y privacidad que esto suma.

Muting

Si no te apetece que nadie te hable o no te gusta como ciertas personas hablan, incluso si eres un padre que no quiere que sus hijos se relacionen con extraños existe la posibilidad de "callar" el Xbox Communicator para cerrar la conversación. De hecho se puede configurar para que no funcione con determinadas personas. Aunque siempre la solución más fácil es desenchufarlo directamente.



Su espectacular diseño y sus cualidades nos harán vivir la mejor experiencia multijugador.

AMIGOS

Si nuestros colegas también han decidido comprar el kit de Xbox Live y empezar a jugar online lo mejor que podemos hacer es añadir su Gamertag a nuestra lista de amigos en Xbox Live. Siempre podremos contar con esa lista de gente para saber si están online y poder echar unas partidillas. Y esto es porque Xbox Live nos permite ver si están disponibles y saber a qué juegos están jugando en esos momentos.

Invitaciones Cross-game

Cuando vemos a qué juego están jugando nuestros amigos y queremos invitarles a echar unas partidas a otros no hay ningún problema ya que este servicio Invitación Cross-game lo que hace es mandar un mensaje (que no resulta molesto) a nuestro colega y avisarle de que estamos invitándole a jugar. Podrá elegir si quiere jugar o no. Si elige que quiere jugar lo único que tiene que hacer es cambiar el juego de su bandeja y cuando entre a la opción de partida con Xbox Live ahí estaremos nosotros esperando su llegada para empezar la partida. Muy sencillo.

Lo primero que debemos hacer es conseguir una buena lista de Gamertags de amigos.



LLEGA LA VERDADERA COMUNIDAD

Hasta ahora el juego online se ha reducido a los PCs y los resultados en cuanto a congregaciones de gente en función de sus intereses en torno a verdaderas comunidades ha sido espectacular. Lo mismo es lo que se pretende con Xbox Live ya que los diferentes juegos harán que la gente que sea más asidua empiece a conocerse entre sí (por mucho que sean de diferentes partes del planeta) y conformen auténticas comunidades como las que ya están apareciendo en Internet a raíz del lanzamiento de Xbox Live en EEUU el pasado noviembre. En nuestro país www.xbox-maniac .com es una de las primeras comunidades de usuarios de Xbox y con Xbox Live todo se magnificará y puede que se convierta en uno de los puntos de reunión de xboxers más cotidiano.

Xbox Live amplificará los fenómenos consoleros para agrupar a la gente, algo hasta ahora inédito.

Banda ancha, disco duro de 8 Gb, la la combinación es perfecta para poder tener actualizados los juegos con Live



CONTENIDO DESCARGABLE

Si ponemos en conjunción las opciones de Xbox nos encontramos con un servicio de conexión de banda ancha y un disco duro de 8 Gb (cuando menos, pues en algunos casos y por error han aparecido consolas con discos duros de 20 Gb). Es decir, la posibilidad de mantener actualizados los juegos al detalle con lo que la longevidad de estos aumentará en gran medida. En los títulos deportivos podremos disfrutar de los últimos fichajes, lesiones,... en los juegos de carreras, nuevas motos y coches, pistas creadas por la gente, nuevos trajes para nuestros luchadores, niveles enteros (Splinter Cell será de los primeros en esto), minijuegos... y esto es sólo lo que se nos ocurre ahora, habrá que ver qué viene en los próximos meses. La única pega de esto es que los desarrolladores de los juegos lancen los productos sin terminar y se dediquen ha lanzar parches para "arreglar" los juegos. Es la duda que nos queda.

Podremos alargar nuestro sjuegos con nuevos contenidos.





EL VERSUS DEL JUEGO ONLINE

	XBOX LIVE	SONY PS2	NINTENDO GAMECUBE
Hardware			
PUERTO ETHERNET SERIE	Sí	No (Módem que se vende por separado) Unos 50 euros	No (Módem que se vende por separado) Unos 40 euros
DISCO DURO	Sí	No (Se vende por separado) Unos 120 euros	No (sin anunciar)
Características principales			
LOCALIZADOR MUNDIAL AMIGOS	Sí	Depende del juego	Sin anunciar
CREACIÓN PARTIDAS MUNDIAL	Sí	Sí	Sin anunciar
COMUNICACIÓN POR VOZ	Sí	Depende del juego	No
IDENTIFICADOR ÚNICO	Sí	No	Sin anunciar
Amigos			
LISTA ÚNICA DE AMIGOS	Sí	No	Sin anunciar
APARICIÓN EN OTROS JUEGOS	Sí	No	Sin anunciar
VER AMIGOS ONLINE	Sí	No	Sin anunciar
VER PARTIDAS DE AMIGOS	Sí	No	Sin anunciar
INVITACIÓN A AMIGOS	Sí	No	Sin anunciar
LOCALIZAR Y UNIRTE A TUS AMIGOS	Sí	No	Sin anunciar
PARTIDAS SÓLO PARA AMIGOS	Sí	No	Sin anunciar
Voz			
CASCOS	Sí	Sí	Sin anunciar
VOZ EN TODOS LOS JUEGOS	Sí	No	Sin anunciar
MÁSCARA DE VOZ	Sí	No	Sin anunciar
Nº MÁXIMO DE CASCOS	4	1	Sin anunciar
COMANDOS DE VOZ	Sí	Sí	Sin anunciar
MUTING	Sí	Sí	Sin anunciar
CONTROL PARENTAL	Sí	No	Sin anunciar
NO ADMITIR A DESCONOCIDOS	Sí	No	Sin anunciar
Rankings globales			
IDENTIDAD ÚNICA PARA LOS RANKINGS	Sí	No	Sin anunciar
RANKING CON LOS AMIGOS	Sí	No	Sin anunciar
CLANES	Juegos concretos	Juegos concretos	Sin anunciar
Contenidos descargables			
CONTENIDOS EXTRAS	Sí	Sí (con disco duro)	Sin anunciar
Precio	59,95 euros (un año de suscripción y XboxCommunicator)	Costes concretos con cada juego + los periféricos necesarios	Costes concretos con cada juego + los periféricos necesarios
Juegos en estos momentos	50	Sin anunciar	Sin anunciar

CONTENIDO DESCARGABLE



MECHASSAULT
Ya sabes, el juego de robots gigantes, también llamados mechas destrozando todo lo que se pone a su paso. Pues bien, invita a cualquier persona en un punto que elijas del planeta y disponte a partir su mecha en dos y hacer de él sólo un amasijo de hierros.



WHACKED!
Lo mejor del título es su opción multijugador y su frenética acción. Pelea por obtener el absurdo objetivo que se plantee con tus amigos y cada uno desde su cómodo sillón frente a la Xbox. Descarga toda la adrenalina y además viene gratis con el Starter Kit.



MOTO GP
Es el otro juego que viene en demo con el Starter Kit de Xbox Live y que ya nos ha tenido enganchados a muchos en su versión offline gracias a la profundidad de los controles y de una versión muy competitiva del juego en todos sus aspectos.

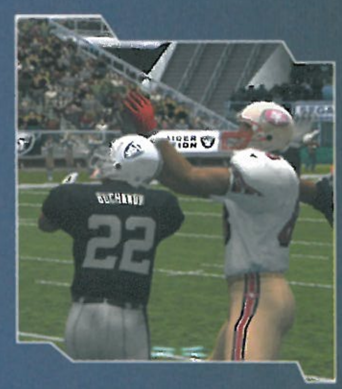
UNREAL CHAMPIONSHIP
Si ya hemos disfrutado de un juego en su versión de Pc a través de internet, ha sido con la saga Unreal que ahora en Xbox se llama Unreal Championship y es un shooter tan frenético como cualquiera de sus versiones anteriores para PC, con la comodidad de un pad y de un servicio Xbox Live.



MX SUPERFLY
En EEUU es uno de los que ya dan contenidos descargables con nuevos tracks, motos y personajes para jugar con ellos.



NFL FEVER 2003
Aunque en España no somos demasiado amigos de los juegos de fútbol americano, ni que decir tiene que los yanquis tienen un filón de juegos de este deporte para disfrutar de los mejores partidos online y NFL es una de las licencias que se ha metido más en el asunto.





TOM CLANCY´S GHOST RECON
La acción trepidante de dos comandos de guerra la hemos estado disfrutando desde una sola localidad. Ahora Xbox Live nos permite revivir la historia de estos combates en cooperación o cara a cara con Ghost Recon.



TOM CLANCY´S SPLINTER CELL
Quizá el mejor juego de Xbox ya se ha quedado pequeño para algunos que han desentramado los asuntos de Sam Fisher. Es hora de descargar nuevos mapas, misiones y extras de Xbox Live.



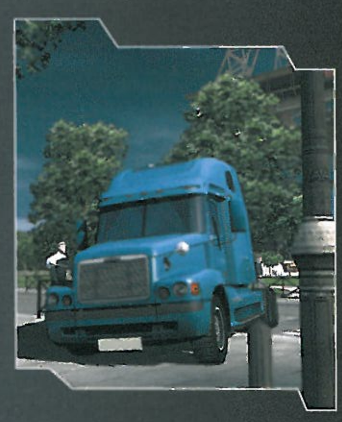
TOEJAM & EARL III
Otro de los juegos de Sega que ha venido con etiqueta de Xbox Live, un plataformas que cuenta con la característica de ser uno de los primeros juegos con contenidos descargables para Xbox.



NBA 2K3
Si ya era buena la licencia en DreamCast, ahora en Xbox ha llegado a uno de sus puntos más álgidos. Si a esto le añadimos que cuenta con la posibilidad de ser jugado online, se convierte en el mejor juego de basket para Xbox.



NFL 2K3
La eterna lucha por ser el mejor juego de fútbol americano tiene su continuación en Xbox Live. De momento han llegado el de Microsoft Games Studios y el de Sega. A ver cuánto tardan los de EA Sports en llegar.



MIDTOWN MADNESS 3

Las carreras de coches online van a ser algo de lo más alucinante que nunca se haya jugado en consola.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX III

Quizá para este 2003 lo tengamos entre nosotros. Por lo que hemos visto de sus versiones anteriores en PC, merece la pena esperar.



STAR WARS GALAXIES

Star Wars. RPG. Live. Mmmmm. ¿Hay algo más que decir? Puede que sea el mejor juego de rol online de la historia. Recuerda que lo hacen la gente de Everquest.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Ya está muy trillado en PC y por eso mucha gente lo espera con ansias porque el juego puede enfrentar sobre una nueva "superficie", la de Xbox Live, a antiguos enemigos de PC que se han pasado a las consolas. Nazis, aliados y seres de ultratumba.



PHANTASY STAR ONLINE

Si los RPGs tienen algo más que ofrecer en consola es poder comunicarnos por voz con nuestra gente para realizar la partida que nos conviene. El RPG de Sega parece que conseguirá llegar lejos con esto.



TRUE FANTASY LIVE ONLINE

Lo que hacía falta también era un MMRPG. ¿Mucha letra?

Pues un juego de rol multijugador y masivo, nada más y nada menos que la japonesada que es True Fantasy Live Online.

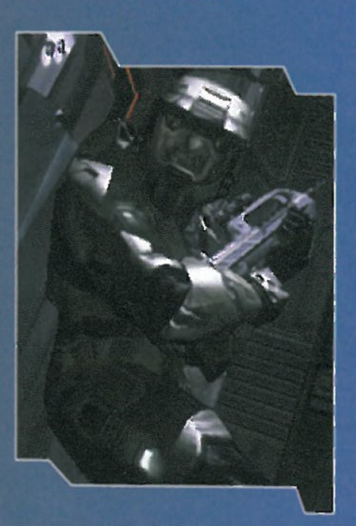


COUNTER STRIKE

No sabemos a ciencia cierta si vendrá o no a Xbox, pero todos dicen que sí. La mítica secuela de Half Life puede ser uno de esos juegos que vendan miles de consolas en todo el mundo.

HALO 2

Y por supuesto: HALO 2. Estamos deseando tener entre nuestras manos el control del Jefe Maestro y probar las nuevas habilidades de un juego que online, puede ser poco menos que bestial.



EL ICONO	EL SIGNIFICADO
	Estos son los jugadores que tienes añadidos a tu lista de amigos. Puedes tener hasta 100 contactos distintos.
	Esto significa que has mandado una invitación a una persona para añadirla a tu lista de amigos. ¿Aceptará o no?
	Acabas de recibir una invitación para ser añadido a la lista de alguien. Puedes aceptar o no, tu sabrás que es lo que quieres.
	Comunicación por voz activada. Este jugador tiene su Xbox Communicator activo y puedes empezar a hablar tranquilamente.

EL ICONO	EL SIGNIFICADO
	Comunicación por voz desactivada. Quizá no le apetezca hablar a este jugador o puede que ni siquiera sepa hablar.
	¡Ohhhhh! Este jugador no tiene Xbox Communicator. Pero... te puede escuchar, aunque tú a él no.
	Invitación de partida enviada. Ahora toca esperar y coger aire para empezar la partida o mandar otra invitación.
	Invitación de partida recibida. Alguien quiere desafiarte. ¿Aceptas o te vas a quedar embobado mirando la tele?

La saga de Shenmue llega por fin a nuestra consola y lo hace como si hubiese sido pensada para ella desde su creación.

El aspecto nocturno de las ciudades resulta algo mágico y espectacular, sobre todo por las luces de neón.

Busca por los locales nocturnos de la ciudad para encontrar información y hacer muchas preguntas.



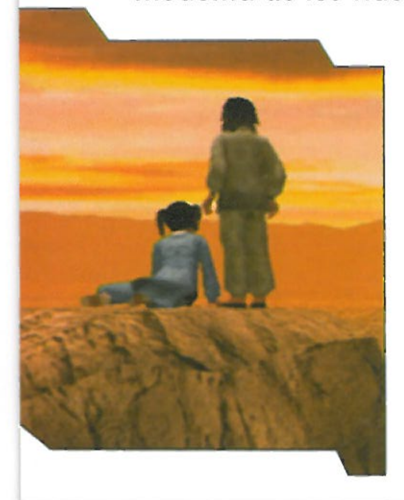
desarrolla: *AM2 / Sega* ***edita:*** *Microsoft* ***fecha:*** *Marzo 2003*

AM2 es uno de los estudios más prestigiosos del universo Sega y que cuenta con el mítico Yu Suzuki al frente de sus filas, creador de títulos míticos como Out Run y la serie Virtua Figther. Su obra cumbre es la saga Shenmue.

SHENMUE II

por Jetulio

Estamos ante uno de los más importantes títulos de la historia moderna de los videojuegos, que por fin aterriza en Xbox.



Debería haber muy pocos aficionados a los videojuegos que se precien que no hayan oído hablar de Shenmue, la épica saga de Yu Suzuki para Dreamcast que ha cautivado a jugadores de medio mundo, a toda la crítica internacional y a cientos de fans (nipones y no nipones) que han devorado su merchandising, todas sus entregas y que han visto su peculiar película estrenada en los cines japoneses. Shenmue es, pese lo que les pese a sus detractores, que también los hay, uno de los títulos más revolucionarios de la industria en los últimos diez años. Aun así, si te encuentras entre esa ínfima minoría que no conoce nada sobre Shenmue, comenzaremos diciéndote que se trata de una obra de arte. Bajo esta premisa principal ya podemos añadir que se asemeja a una gran aventura gráfica, con un personaje principal que controlamos en tercera persona y que dispone de muchos elementos propios de la acción 3D, del rol, de lucha, minijuegos, etc. Pero la característica principal de Shenmue reside en su tremendo realismo ya que intenta reflejar la historia de su protagonista minuto a minuto, con sus momentos de acción, sus momentos de aventura, pero también sus momentos de rutina, aburrimiento y espera. Shenmue es real como la vida misma y esto es precisamente lo que ha desesperado a muchos detractores. Yu Suzuki ha creado una extensísima película de animación en la que nosotros podemos ser los protagonistas reales. En ambas entregas de la historia



Ren, el jefe de los pandilleros del puerto de Hong Kong, te recibirá con una pequeña sorpresa.



Es recomendable que hables y hables con todo el mundo para no perder nada de información

De Dreamcast a Xbox

Lo primero que hay que decir es que, gráficamente, Shenmue 2 no aprovecha todo el poder de Xbox, ya que el juego ha sido portado íntegramente de su versión en Dreamcast. Pero, después de dicho esto, hay que tener en cuenta que el juego de Dramcast alcanzó un nivel gráfico envidiable, que luce bastante en esta nueva versión. Además, sí que se han añadido algunas mejoras, como un nuevo sistema de luces, que mejoran el aspecto de las escenas nocturnas, por ejemplo, de forma espectacular. También se ha retocado las sombras y algunas texturas como el agua o el aspecto de Ryo y su indumentaria.

En esta nueva versión para Xbox nos encontramos con algunos elementos que no aparecían en el GD-ROM de Dreamcast. Por ejemplo, aquí podremos grabar la partida en cualquier momento, no como en aquella versión, en la que sólo se salvaba en el momento en el que Ryo se iba a la cama donde quiera que estuviese. También se ha añadido una original cámara de fotos que nos permite fotografiar las escenas que queramos en cualquier momento y luego consultar nuestro álbum en el menú principal. Salvando estos pequeños detalles el juego es un cuidado porte de la versión que saliera al mercado hace algo más de un año y medio, pero seguro que vuelve a enganchar a todos aquellos que tuvieron la suerte de jugarlo.

de Ryo Hazuki, podemos observar a cientos de personas realizando su vida rutinaria con un increíble realismo. Si queremos, podemos dedicarnos a seguir a un personaje desde la salida de su casa a su trabajo, esperar toda la jornada y acompañarle de nuevo de su trabajo a su casa. Decenas de cosas por hacer en multitud de puntos deferentes de los amplios mapas, pueden mantenernos entretenidos varios meses, viviendo la vida de Ryo Hazuki. Las segunda parte de Shenmue llegó a Dreamcast en los últimos tiempos de esta gran videoconsola y sólo se distribuyó en Japón y en Europa, y aquí lo hizo en japonés con subtítulos en inglés.

Ahora, este magnífico título aparece para Xbox y visita por primera vez tierras americanas. Afortunadamente, ahora llega a España con subtítulos en castellano.



Joy será la primera de las chicas con las que Ryo se cruce, pero no será la única ni la más espectacular.

LA BASCA



RIO HAZUKI

Ryo perdió a su madre en su infancia. Su vida desde joven se consagró al aprendizaje del kung-fu bajo las estrictas enseñanzas de su padre. Un muchacho temerario y con pocos amigos, pero con una voluntad muy fuerte. Ryo viaja a China para encontrar al asesino de su padre.



SHENHUA LING

Shenhua creció en China rodeada por su exuberante naturaleza. Ella tiene un valor y una fuerza que desmienten su inocente apariencia. Una muchacha misteriosa cuyo destino cambiará para siempre cuando encuentre a Ryo.



JOY

Joy adora las motos y controla los entresijos del barrio portuario de Aberdeen, en Hong Kong. Siempre brusca y a la defensiva, esconde un alma mucho más mansa de lo que aparenta.



FANGMEI XUN:

Una muchacha de catorce años alegre y que gusta de ayudar a todo el mundo yque vive adoptada en un templo taoista. Un tanto ingenua y fragil.

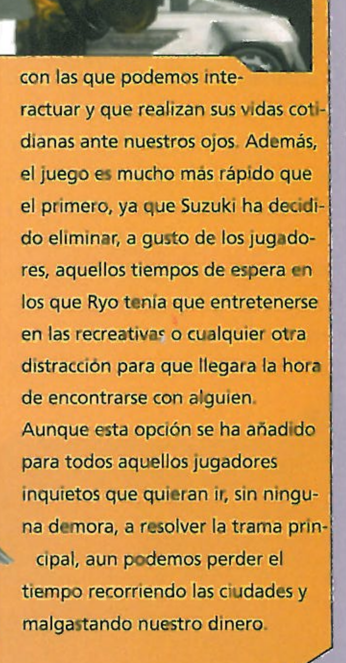
La versión para Xbox ha eliminado aquellos tiempos muertos que desesperaron a muchos

LA HISTORIA DE RYO HAZUKI

Para todos aquellos que se perdieron la extraordinaria experiencia de jugar al primer título, hay que decir que el juego incluye una película en la cual podemos ver todo lo que ocurrió en aquella primera parte.

Nos encontramos en el año 1986 en la pequeña ciudad de Yokosuza, Japón y asistimos a el asesinato del padre de Ryo Hazuki, nuestro protagonista. El chico asiste a la muerte de su progenitor a manos de un enigmático personaje, un hombre vestido con ropas chinas y rodeado de múltiples esbirros vestidos de negro. Este poderoso asesino roba un Espejo de Dragón al padre de Ryo, tras darle muerte. A partir de este momento, Ryo se embarca en un duro viaje para dar con este misterioso personaje y vengar la muerte de su padre. En las labores de investigación que realiza Ryo en el primer capitulo descubrimos que el nombre del personaje misterioso es Lan Di, líder de una banda criminal conocida como Chiyoumen. Guiado por la carta de un personaje conocido como Yuanda Zhu encuentra multiples respuestas y consigue encontrar el Espejo de Fénix, que constituye la pareja del espejo robado a su familia. Después de interminables problemas Ryo descubre que Lan Di ha partido hacia Hong Kong y decide seguirle. Así, Shenmue II comienza con el desembarco de Ryo en el puerto de Hong Kong, para intentar encontrar a Yuanda Zhu, descubrir el misterio de los espejos y aplicar su ansiada venganza sobre el poderoso Lan Di. Todo en un juego mucho más extenso que el primero, con varias ciudades que multiplican todas el tamaño de la Dubita del juego original. Hong Kong y sus alrededores están poblados por cientos de personas con las que podemos interactuar y que realizan sus vidas cotidianas ante nuestros ojos. Además, el juego es mucho más rápido que el primero, ya que Suzuki ha decidido eliminar, a gusto de los jugadores, aquellos tiempos de espera en los que Ryo tenía que entretenerse en las recreativas o cualquier otra distracción para que llegara la hora de encontrarse con alguien. Aunque esta opción se ha añadido para todos aquellos jugadores inquietos que quieran ir, sin ninguna demora, a resolver la trama principal, aun podemos perder el tiempo recorriendo las ciudades y malgastando nuestro dinero.

Necesitarás comprar mapas para no perderte.



LA BASCA



Xiuying Hong

Xiuying es una estudiosa de la tradición y la cultura chinas, especialmente en el Taoísmo, la historia, y las artes marciales. Una muchacha títmida y reservada que oculta mucho dolor bajo sus bonitos ojos.



Lan Di

Lan Di es un despiadado luchador de una antigua y misteriosa arte marcial que todos creían olvidada hace muchos siglos. Es el líder de la organización criminal de los Chiyoumen, y el asesino del padre de Ryo. Implacable y terrible.



Wuying Ren

Ren es el líder de los 'Heavens', una banda callejera que tiene su propio territorio en el barrio del muelle de Hong Kong. Un personaje carismático al que todos temen y cuya obsesión principal es el dinero.



Wong

Un joven muchacho de la calle, hermano de Ren, el líder de los temidos 'Heavens'. Admira a su hermano por encima de todo y le ayuda en alguna de sus fechorias. Wong es especialmente bueno arreglando cosas y abriendo cualquier cerradura, pasa los días haciendo travesuras con otros muchachos en la zona del malecón y es un buen chico en el fondo, a pesar de su comportamiento y su fama.

Como ocurría en Japón, Hong Kong está plagada de peligrosas bandas un tanto molestas

Shenmue III

AM2 y Yu Suzuki ya han confirmado el desarrollo de la tercera entrega de esta gran obra de Sega. También se ha dejado muy claro que Shenmue III será un título jugable, desmintiendo así los rumores que apuntaban que esta tercera entrega sólo aparecería en formato película, como Shenmue: The Movie que relataba los acontecimientos de la primera parte. Lo que sí parece bastante probable, según el propio Suzuki, es que esta será la entrega que cerrará la saga, dejando en tan sólo un rumor aquella noticia que apuntaba que la obra se completaría con nada menos que once entregas. El juego podría llegar a finales de este año o a principios del siguiente y podría hacerlo, por qué no, en exclusiva para nuestra consola, como en esta segunda entrega (excluyendo a la difunta Dreamcast).

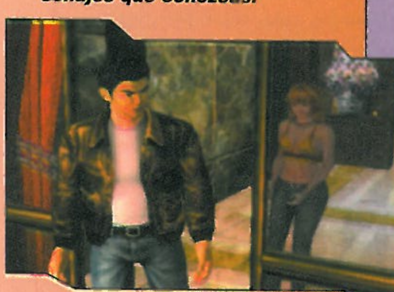
Muchos personajes cuentan con un excelente aspecto.



Las luchas de kung fu siguen presentes en el juego.



Busca la ayuda entre los personajes que conozcas.





XB valoración y pronóstico...

lo mejor...	*lo peor...*
La historia, la ambientación, la jugabilidad y el tremendo realismo de las ciudades, las gentes, etc. También los minijuegos, la profundidad del título y los extras, sobre todo la inclusión de "Shenmue: La Película", que se proyectó en los cines nipones.	El apartado gráfico, aunque pasa de notable, no aprovecha al máximo las posibilidades de Xbox. Las voces podían haberse doblado al castellano y hubiese sido genial si hubiesen añadido el primer juego completo.

en resumen...

Ya hemos dicho que Shenmue es una obra de arte, un juego que no se parece a ningún otro y que todo aficionado a este mundo debería tener en un lugar destacado de su estantería. Una aventura gráfica profunda y tremendamente real.



El mítico título de Sega renace de sus cenizas con su entrega definitiva. Un juego exclusivo para Xbox.

Las escenas cinemáticas del juego cuentan con una calidad sorprendente y nos narra la historia.

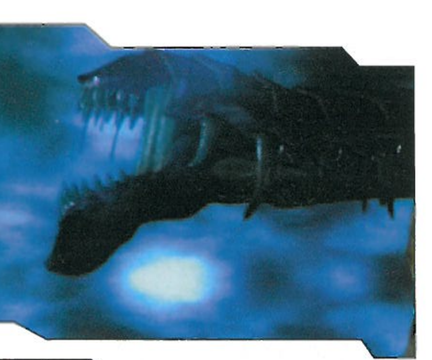
Panzer Dragoon Orta

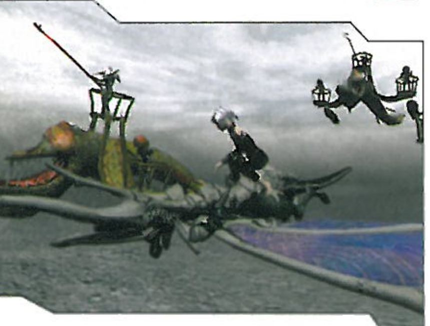
por Jetullo



***desarrolla:** Smilebit* ***edita:** Infogrames* ***fecha:** Marzo 2003*

Smilebit es uno de los grandes estudios de Sega y, aparte de este genial título, ha dado ya al catálogo de Xbox un par de grandes juegos exclusivos: Jet Set Radio Future y Gun Valkyrie.





La mítica saga de Sega Saturn da un salto en el tiempo y se cuela de lleno en nuestras Xbox para ofrecernos un exquisito juego de acción.

En la redacción de XBM estamos enamorados de este extraordinario título que Sega ha reservado sólo para el disfrute de los usuarios de Xbox. Os hemos contado todas y cada una de las noticias que nos llegaban desde tierras niponas sobre el juego, las sensaciones que nos causaron aquellos primeros vídeos o la demo disponible en el X02 europeo. Además, en el número 8 de nuestra revista os ofrecimos un extensísimo especial, con portada incluida, dedicado a Panzer Dragoon Orta. Vamos, que ya os hemos contado todo lo que se puede contar, y más, sobre este juego sin tenerlo en nuestras manos. Pero, ¡resulta que ya lo tenemos!. Infogrames nos hizo llegar hace algunas semanas una completísima beta que incluye el juego final, prácticamente terminado, y desde entonces no hemos podido despegarnos de nuestra Xbox hasta destripar cada un de los doce intensos niveles de esta historia épica (diez niveles originales y dos niveles secretos). Ya sabéis mucho de Panzer Dragoon Orta, pero ahora vamos a contaros qué es lo que pasa cuando metes este DVD en una Xbox, alucinas con el formato 16:9 HDTV y sonido Dolby Digital 5.1, y empiezas a jugar. ●

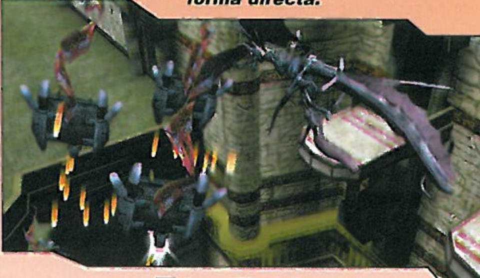


El interior de una de las enormes barcazas flotantes del imperio que tendremos que recorrer.

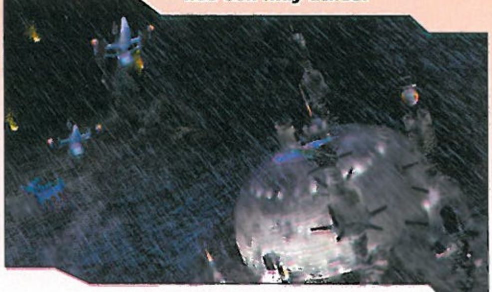
Orta y el magnífico Dragonmare que nos hará volar.



Maneja al dragón de forma directa.



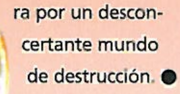
Las diferentes mutaciones son muy útiles.



Los elementos atmosféricos son sorprendentes.

La leyenda de Orta

Lógicamente, lo primero a lo que asistimos cuando nos enfrentamos a este juego es una impresionante presentación que nos introducirá en la historia. La calidad gráfica de las animaciones de este preludio son para quedarte con la boca abierta y te dan una leve idea del altísimo nivel técnico que tiene el juego que acabas de adquirir. Una misteriosa voz en off, que nos acompañará durante todo el juego, nos va narrando la historia, en un extraño lenguaje llamado Panzerese, que viene a ser una mezcla entre latín y japonés. Resulta que el mundo vive una completa devastación y los pocos humanos que sobreviven tienen que hacerlo refugiándose en la ceniza y el polvo de los desiertos. Además, entre tanta destrucción, un imperio humano se levanta de las cenizas y se propone dominar por la fuerza a todos y cada uno de los castigados humanos. Para ello, el Imperio recurre a la producción masiva de las sofisticadas armas de los tiempos antiguos: enormes barcazas flotantes cargadas de un vasto arsenal y cientos de pequeñas naves de asalto capaces de devastar ciudades. Pero, además de estas ayudas tecnológicas, el Imperio consigue crear, al modo de las eras antiguas, el arma definitiva: los Dragonmare. Estos enormes dragones, creados con tecnología biogenética, son la avanzadilla de las tropas del Imperio y han sometido durante años a casi todos los pueblos de humanos supervivientes, hasta que llegó Orta. Orta es una pequeña muchacha que, desde que nació, vive recluida en una prisión en lo alto de una torre, encadenada a grandes cadenas. Su destino cuenta que ella desempeñará un elemento fundamental en la guerra de los hombres y por eso vive entre barrotes hasta que llegue su día. De manera asombrosa, en medio de un ataque del Imperio, un extraño Dragonmare libera a Orta de su prisión y la monta sobre su lomo. El destino de la pequeña humana ya está escrito y comienza su aventura por un desconcertante mundo de destrucción.



Los esbirros del emperador manejan a los peligrosos Dragonmare

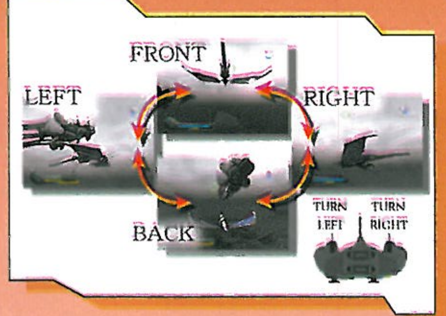
Volando y disparando

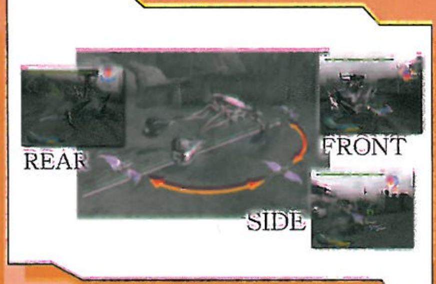
Con este fantástico guión, y gracias a las geniales escenas cinemáticas y la voz del misterioso narrador, iremos avanzando en la historia de Panzer Dragoon Orta. Tras la introducción, y sin mucho tiempo para reaccionar, nos vemos manejando a Orta sobre la espalda del genial Dragonmare y perseguidos por las tropas del emperador (que incluyen decenas de pequeñas naves y un par de enormes dragones). Las primeras escenas del juego son frenéticas y en ellas ya podemos desplegar todo el potencial que ofrece el juego. Panzer Dragoon Orta es un shooter 3D en tercera persona un tanto peculiar, ya que su veloz avance es, casi siempre, guiado y nosotros tendremos que preocuparnos, sobre todo, en apuntar, disparar y esquivar todo lo que se nos viene encima. Esto quiere decir que nuestra máxima preocupación no será el dragón, sino Orta y su puntería para derribar a todo enemigo molesto. Sin embargo, también disponemos de un buen número de acciones para controlar los movimientos, la velocidad y el aspecto de nuestro dragón, lo que le da a Panzer Dragoon Orta ese elemento único, que no posee ningún otro shooter. Con el stick analógico izquierdo controlamos el movimiento de la mira de nuestro arma, además de los movimientos de dirección del dragón (para esquivar disparos, proyectiles o cualquier elemento del terreno). Con el botón A dispararemos nuestro arma principal y, si lo mantenemos pulsado, fijaremos objetivos para nuestro arma secundaria, que generalmente se trata de mísiles dirigidos a todos esos objetivos en movimiento fijados con anterioridad y que se disparan cuando soltamos el botón A. La combinación de ambas formas de disparo resulta letal y muy entretenida, y controlarla nos sacará de muchos apuros.

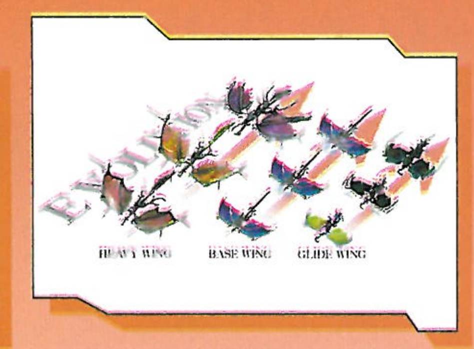
Panzer Dragoon Orta es un shooter frenético en el que disparar y esquivar fuego se convierte en tu principal misión.

Una bonita perspectiva de Orta asaltando una nave nodriza imperial.









Movimiento y metamorfosis

Los botones B y X permiten dar un acelerón o un frenazo respectivamente en la velocidad de vuelo del dragón, un truco muy útil a la hora de esquivar fuego enemigo y que nos servirá también para colocarnos detrás, a un lado, o delante de un objetivo en movimiento. Esta habilidad resulta clave en muchos momentos del juego y saber dominarla hará que seamos capaces, o no, de superar a un buen número de enemigos de final de fase.

El botón Y permite mutar a nuestro dragón. Estas mutaciones añaden un montón de posibilidades al juego ya que, además de cambiar el aspecto y características del Dragonmare, dota a Orta de armas de fuego diferentes. Cada una de ellas viene bien para determinadas situaciones. Las tres formas del dragón (Ala Base, Ala Ligera y Ala Pesada) pueden adoptarse en cualquier momento del juego, durante cualquier batalla, y las veces que creamos necesario. Además, cada una de estas tres formas que adopta nuestro dragón puede evolucionar. A medida que las utilicemos iremos aumentando su nivel, que al alcanzar determinadas puntuaciones, cambia la forma y características de la mutación.

Por último, en cuanto al control del dragón se refiere, tienen una gran importancia los dos gatillos de nuestro mando. Con ellos cambiaremos la posición de la cámara y la orientación de Orta sobre el lomo del dragón. Así, mientras nuestro dragón continúa volando hacia delante, nosotros podemos apuntar hacia delante, atrás, izquierda y derecha siempre que lo necesitemos y de forma inmediata. Todo utilizando ambos gatillos, cada uno para girar en una dirección. La combinación de todas estas funciones motoras, además de las mutaciones del dragón y su variedad de armamento, hace que dispongamos de decenas de posibilidades de ataque y defensa en el aire, y que el juego gane muchos enteros en cuanto a jugabilidad y adicción se refiere. ●



La Caja de Pandora

Cada vez estamos mas acostumbrados a que los DVD´s de los mejores juegos vengan enriquecidos con unos atractivos extras, y es que con el precio desorbitado de los juegos parece que esta debe ser una exigencia a partir de ahora. Pues resulta que Sega es una de las compañías que mas en serio se toma este elemento y Panzer Dragoon Orta cuenta con un apartado de extras espectacular. En el menú principal nos encontramos con una opción llamada La Caja de Pandora, que en un principio se encuentra vacía, pero que se irá llenando de contenidos a medida que avancemos en el juego. Entre estos contenidos extras destacan la colección de películas del juego, los dibujos e ilustraciones exclusivas, los eventos extras y los sub-escenarios jugables y una vasta enciclopedia multimedia sobre el mundo de Panzer Dragoon, que se irá rellenando de datos geográficos, históricos, etc., a medida que vayamos conociendo la historia del juego. Pero, sin duda, el extra más esperado y que más ilusión hará desbloquear a todos los fans es la versión íntegra del primer Panzer Dragoon de Sega Saturn. Un excepcional regalo de Sega a todos los usuarios de Xbox. ●

Coloca la cámara en el lado que necesites.

El control de vuelo resulta espectacular.

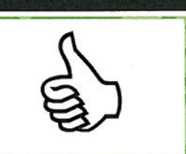


XB valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
El excepcional apartado gráfico y de audio, la jugabilidad, la adicción, su impresionante guión y el fantástico acabado del juego. Un título digno de la saga a la que pertenece y que cuenta con unos extras de lujo y el Panzer Dragoon original.	El juego se hace bastante corto en los modos fácil y medio y el modo guiado de la acción resulta un poco molesto en algunos momentos puntuales. Hay que leer demasiados subtítulos en puntos críticos de algunas batallas. ¡No hay modo multijugador!

en resumen...

Panzer Dragoon Orta es un juego de acción excelente, con la tremenda calidad y la adicción que sólo Sega sabe sacar de estos originales títulos. Los adoradores de la saga van a alucinar con el juego y el resto de usuarios de Xbox van a comenzar a amarla ahora. Un título imprescindible.

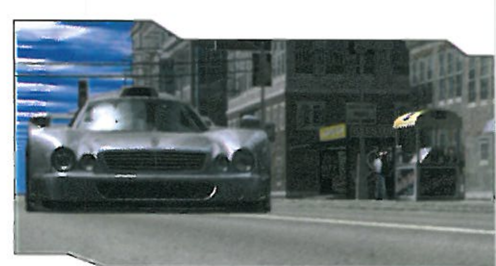


Mezcla disciplina, juego limpio, destreza, rendimiento, experiencia y velocidad para conseguir una experiencia de juego como Mercedes Benz World Racing



desarrolla: *Synetic* **edita:** *TDK Mediactive* **fecha:** *Febrero 2003*

Desde 1996 Synetic es una compañía desarrolladora alemana dedicada a los juegos de motor como en su día el llamado "Have a N.I.C.E. day", su mayor éxito en el mundo de los videojuegos y que les avala para Mercedes World Racing.



MERCEDES WORLD RACING

por Ozuteki



Cuando una marca como Mercedes Benz confía en un juego como en World Racing, algo tiene que tener el título.

Hace tiempo asistimos a la presentación de una beta del juego por la agencia que se encarga de este juego en España. La product manager del juego nos estuvo mostrando cada uno de los detalles del juego de TDK y tuvimos la ocasión de darnos cuenta de montones de fallos que ya relatamos en estas páginas. Afectaban a ciertas animaciones externas, clippings y una profundidad de juego un tanto dudosa. De momento, con la beta que tenemos en nuestras manos, y mirando el tiempo que queda para que salga al mercado el producto, tenemos que seguir criticando algunos de los aspectos que aún no han sido corregidos y que no parece que vayan a ser modificados antes de salir al mercado. El primero es el que afecta a las animaciones de los "espectadores" de nuestras carreras que no contentos con quedarse como estatuas en mitad de la calle, son perfectamente atravesables con nuestros vehículos (mejor así que no ver como nuestro coche golpea contra un ser humano como si fuese de hormigón). El segun-

Los efectos de partículas no han sido muy trabajados para los tramos con lluvia o polvo.

La conducción

El sistema de conducción de World Racing cuenta con un total de 150 variables técnicas en los coches, totalmente reales y dadas por Mercedes Benz para conseguir la sensación de conducción más realista posible. Para nosotros, la sensación ha sido muy satisfactoria si lo que han querido buscar es dificultad en el control de simulación y más frenetismo en el arcade. Es decir, los coches más básicos ofrecen una sensación de mayor control sobre el vehículo, hablamos de un Clase A típico. El juego nos ofrece la posibilidad de configurar el control más simulación o arcade, según nuestros gustos. En el modo simulación al 100% tenemos que tener en cuenta que la conducción nos sitúa en un plano mucho más "realista". Entre los elementos configurables nos encontraremos con la transmisión, la asistencia en frenada, el ABS y el ASR. Si lo que hacemos es configurar el coche al más puro estilo arcade, nos parecerá estar jugando a Burnout en lugar de a World Racing por la sencillez de manejo del vehículo y su control a toda velocidad. Es nuestra elección sin duda.

En la física del coches, en ocasiones el juego puede pecar de ser demasiado arcade



La sensación de velocidad es especialmente relevante cuando nos golpeamos.

do aspecto que no nos convence es ver como algunos vehículos del decorado se atraviesan con otros, o con otros elementos del entorno (el famoso clipping) creando extrañas formas. En tercer lugar, tenemos que remitirnos a la idea original (así se nos contó en la presentación inicial del juego) de que hubiese tráfico real en algunas misiones, de lo cual no hemos tenido ninguna referencia posterior. En último lugar, y no por ello menos criticable nos encontramos con unos efectos metereológicos que no llegan a ser demasiado convincentes. Pero ciñámonos al juego y a lo que sí hace. World Racing nos coloca como un piloto novato que entra en la compañía para ser piloto de pruebas y hacerse con el liderazgo entre todos los pilotos de la marca. Para ello tendrá que competir, tendrá que conducir respetando las normas, tendrá que cuidar el coche... ser el mejor conductor en cada pequeño detalle y el más rápido, por supuesto. Por ello los inicios serán más que inciertos ya que los deberemos dedicar en exclusiva a hacernos con el control del vehículo en →

Banda sonora original exclusivamente creada por Ministry of Sound para el juego



Contaremos con un generador de circuitos de hasta 1 km de largo.

lugar de competir tanto como nos gustaría. Las ganas de ganar una carrera pueden hacer que tratemos de adelantar a cualquier precio y sin respetar el trazado del circuito o a los contrarios, eso a la larga puede restar puntos a nuestra valoración como piloto. Pero no todo son carreras, sino que el juego nos planteará retos que se denominarán misiones. Uno de los elementos clave en este "campeonato" por conseguir ser el mejor es nuestro historial que marcará las relaciones con los otros pilotos que en función de si hacemos una conducción más o menos limpia nos "tratarán de una u otra forma", y es que World Racing cuenta con un sistema de Inteligencia Artificial muy desarrollado que hará de la conducción una experiencia realista.

Los escenarios

Los escenarios son 6 distintos: Australia, Nevada, Méjico, los Alpes Europeos, Japón y La Ciudad, pero totalmente tridimensionales con cerca de 60 trazados diferentes para recorrer con nuestros vehículos. Y es que cuando decimos que es un escenario tridimensional, en este caso es increíblemente enorme. La prueba es coger el coche y salirse del circuito marcado y empezar a ir por donde nos dé la real gana. Es de alabar el detalle. Los desarrolladores de Synetic han prestado mucha atención a la creación de las texturas utilizadas para cielo, asfalto, hierba, roca, arena, cada uno de los pequeño materiales que vemos en nuestro camino. Veremos los árboles mejor recreados de toda la historia de los videojuegos.



Los gráficos

Los modelados han utilizado la desorbitada cifra de hasta 17.000 polígonos. También deberemos fijarnos en los brillos, las sombras dinámicas y un framerate bastante aceptable excepto cuando coinciden demasiados elementos en pantalla. Las animaciones son decentes (nos hemos fijado y definitivamente los conductores sí mueven el volante en cada una de las cámaras), aunque, como ya hemos comentado, faltan por ser animados los espectadores y haría falta que elementos como árboles fuesen sólidos y no sólo una mancha totalmente atravesable en el escenario. Muy reseñable es el aspecto de las deformaciones. En efecto éstas se producen, pero en una progresión demasiado lenta ya que una caída por un precipicio (puede ocurrirle a cualquiera) debería dejar el coche inutilizable y no ocurre así.

Conclusión

En ocasiones puede pecar de ser demasiado arcade el juego ya que si nos golpeamos con violencia, podremos seguir conduciendo. Ocurre lo mismo con los daños en el coche, ocurren, pero muy despacio. No sólo gráficamente, sino también a la hora de la conducción. Mercedes tendrá mucho que ver en esto. Con un sonido más que aceptable y una banda sonora original exclusiva y la más que probable posibilidad de añadir nuestra propia banda sonora.

World Racing es otro de los juegos de coches para tener en cuenta en este inicio de 2003.



valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Escenarios enormes y detalle impresionante. Muchísimos modelos de coches de la marca Mercedes. Gráficos cuidados en cada aspecto: modelado, brillos, partículas.	Cabos sueltos en esta versión cercana al lanzamiento como animaciones de personajes humanos o que existan multitud de elementos que no tienen presencia física real en el juego.

en resumen...

No es un juego que haya levantado grandes expectativas y puede resultar más que bueno para muchos. El trabajo de los alemanes en los aspectos de manejo tanto en los modos de simulación como en el de arcade es espectacular. Esperaremos a la versión final para emitir un juicio.

















CONDUCE POR DONDE TE DÉ LA GANA.



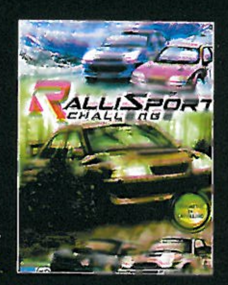




SÓLO EN XBOX

Controlar un coche a más de 240 Km/h no es difícil. Lo complicado es hacerlo sobre el barro, bajo la lluvia, sobre hielo, con otros coches pisándote los talones, esquivando gente, animales, árboles, contrarreloj, contra tus amigos, contra tus enemigos, contra ti mismo. Si no puedes con todo, no te apures, cada vez que te estrelles serás recompensado con un bonito golpe en la carrocería, así todos podrán ver lo malo que eres. Al fin y al cabo, eso es lo que pasa cuando conduces por donde te da la gana.

www.xbox.com/es/rallisport PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.





TOTALMENTE EN CASTELLANO

ToeJam, Big Earl y la guapa Latisha nos conducirán por los locos caminos de la música funky de otro mundo



Un simple golpe de Kung-Funk a esa animadora y se convertirá al funky sin rechistar.





XB

desarrolla: Sega (Toejam & Earl Inc.) **edita:** Microsoft **fecha:** Marzo 2003

ToeJam & Earl Inc. es el grupo de trabajo, perteneciente a Sega, que ha realizado este plataformas para nuestra Xbox, y que realiza videojuegos basados en el mundo de estos dos personajes desde 1989.

Toe Jam &Earl III: Misision to Earth

por Jetulio

Tras casi diez años de descanso, ToeJam & Earl vuelven a protagonizar una aventura plataformera a ritmo de funk.



ToeJam ha encontrado unos útiles zapatos con muelles entre todos los regalos.

Allá por el año 1990, ToeJam y Earl, una pareja de alienígenas un tanto alocada, hacían su primera aparición en un videojuego para Megadrive, un título de juego cooperativo y exploración que logró un sonado éxito. Apenas un par de años más tarde ya habían llegado al mercado dos juegos más, un título de disparos llamado Ready-Aim-Tomatoes y la lógica secuela, ToeJam & Earl II: Panic on Funkotron, y se habían vendido más de un millón de unidades. El sorprendente éxito de esta panda de alienígenas funkys sorprendió a todo el mundo, pero Sega nunca se planteó continuar la saga. Hasta ahora.

En esta tercera entrega, que Sega se ha reservado en exclusiva para Xbox, el equipo de desarrollo de los títulos clásicos se ha encargado de nuevo de explotar la licencia, y la pareja de alienígenas más famosos del universo Sega llegan con un aspecto renovado y en tres dimensiones. ToeJam, Big Earl y Latisha (el nuevo personaje femenino) tendrán que protagonizar una arriesgada misión que les llevará desde Funkotron al lejano planeta



Puedes ir recogiendo micrófonos por los niveles para participar en los grandes karaokes.

El modo para dos jugadores a pantalla partida resulta muy adictivo.

Tierra. Resulta que algún aburrido terrícola ha robado los doce álbumes sagrados del Funk, propiedad del Gran Funkotron, y hay que recuperarlos lo antes posible. Para ello, los tres recorrerán la Tierra a través de multitud de niveles, convirtiendo a la aburrida población con los ritmos más pegadizos del funky.

ToeJam and Earl III es un juego de plataformas bastante original, donde tendremos que manejar a uno de los tres personajes (a nuestra elección) e ir desbloqueando niveles para lograr diferentes objetivos. Recoger llaves, dólares, regalos, comida, etc. será nuestra principal tarea, objetos todos ellos que nos darán acceso a nuevos niveles o nuevas habilidades. Todo para ir recuperando los doce vinilos del Gran Funkotron. Nuestros principales enemigos en la aventura serán los torpes seres humanos, a los que deberemos "convertir" al funky para que colaboren con nosotros. Un par de ráfagas de buena música sobre ellos será más que suficiente para que bailen a nuestro ritmo.

El apartado gráfico del juego es uno de sus puntos fuertes, con unas animaciones bastante trabajadas y sumamente divertidas. Además, el aspecto gráfico durante el juego resulta de los más atractivo, con ese aire de dibujo animado tan peculiar. El movimiento de los personajes y el control de juego resulta de lo más cómodo y fluido. Todo para disfrutar de un juego de plataformas que resulta frenético en muchos momentos, con un gran sentido del humor y con un apartado musical notable. Un elemento muy importante es que cada uno de los niveles del juego se genera de forma aleatoria, lo que hace que cada partida sea, de verdad, única.

El juego incluye un modo cooperativo para dos jugadores a pantalla partida. ToeJam & Earl III es compatible con el servicio Xbox Live y, a partir de Marzo, se podrán descargar contenidos exclusivos de la red.

Las voces del juego están en inglés, aunque cuenta con subtítulos en castellano. Aunque estos últimos no siempre resultan efectivos.

Todos los niveles se crean de forma aleatoria cada vez que juegas a TJ&E 3

XB valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Los personajes, la ambientación, el apartado gráfico, el modo dos jugadores y la jugabilidad hacen de este título un plataformas bastante original y divertido. Y con Xbox Live.	Los subtítulos tienen algunos fallos y no se entienden bien todas las conversaciones.

en resumen...

Los amantes de lo títulos de plataformas no deberían perderse este original título de Sega, ya que su humor, sus fantásticos personajes y el aire musical que lo rodea todo le da un aspecto único y muy divertido.





El viejo sabor a recreativa, tipo Golden Axe o Gaunlet, invade tu Xbox en esta gran aventura

Los enemigos finales de cada fase cuentan con un nivel de dificultad un tanto excesivo.

XB **desarrolla:** Idea Factory / XPEC Entertainment **edita:** Proein **fecha:** Marzo 2003

Xicat se encarga de producir un nuevo juego para Xbox, parece que en línea con los últimos lanzamientos de la firma.

por Óscar Díaz

Black Stone Magic&Steel



Si Golden Axe no te suena a muy antiguo, es que ya tienes una edad.



El control de la cámara y las diferentes perspectivas pueden resultar un tanto confusas.

Con el más puro estilo recreativa de hace una década, se nos presenta un nuevo título en la línea de Gauntlet, pero esta vez, con toques de otros clásicos de salón como Golden Axe. A lo largo de muchos niveles, nos veremos recogiendo llaves, como bien manda la tradición, con las que abriremos cofres que guardan tesoros y trampas a partes desiguales. También descubriremos lugares secretos en los que ampliar nuestro arsenal y equipamiento. Se trata pues, de un juego en el que el objetivo será pasar de nivel con el trasfondo de una historia, la recuperación de unas piedras mágicas de las garras de los malvados magos de turno, y para ello, podremos elegir entre jugar solos o con 3 amigos más, que compartirán la pantalla con nuestro héroe, en una frenética y encarnizada lucha de espadas y brujería.

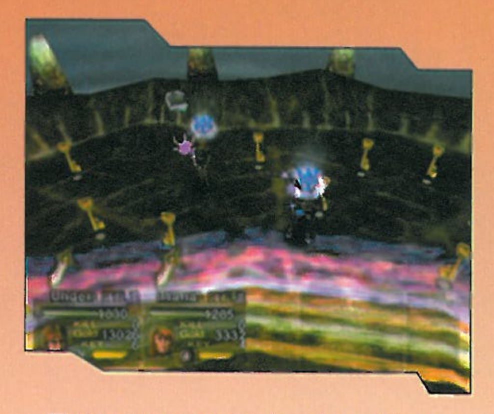
Tendremos varios tipos de armas, de corto y largo alcance, así como magias que serán más potentes conforme avancemos en la aventura. El dinero también será un factor importante, ya que nos permi-

Inrtenta recolectar el máximo dinero posible para subir de nivel y conseguir nuevos objetos y armas.



Podemos elegir entre un gran número de armas de corto y largo alcance, además de varias formas de magia que iremos adquiriendo a lo largo del juego y que nos serán muy útiles en muchas ocasiones

Intenta utilizar a las bestias y las armas que quedan bloqueadas en cada estancia cuando la vacíes de enemigos.



Si recuerdas las tardes interminables ante la pantalla de Gaunlet o Golden Axe, bienvenido al pasado.



El truco es disparar a todo bicho viviente y dedicarse a recoger todo objeto que quede sobre el suelo.

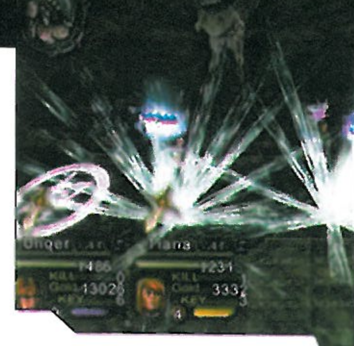


El modo para varios jugadores debe ser el punto más atractivo de este título, al igual que los clásicos en los que se basa.



tirá tanto subir de nivel, como comprar nuevos pergaminos de hechizos. Otro detalle que llamará la atención a los aficionados al género, es que podremos manejar dragones y otras monturas que nos encontremos atrapadas en los escenarios, con un mayor poder de destrucción que nuestras armas normales. La cámara está tratada de una forma un tanto curiosa, en ocasiones será bastante inoportuna, pero otras veces, el cambio de perspectiva nos hará creer que estamos ante otro juego distinto al que comenzamos. Quizá los problemas con la cámara, se vean agravados cuando jugamos más de uno en la misma máquina, algo que se podría haber solucionado con una opción de rotación más razonable que la elegida.Los enemigos de final de nivel tienen una dificultad bastante elevada incluso los primeros, aunque a esto contribuye bastante lo errático del manejo de los personajes protagonistas.

Además, los gráficos no acompañan en exceso, con unos efectos y texturas bastante normales a estas alturas, que junto a la presunción de que no vendrá traducido, le hacen bajar un poco el interés por este título. Sólo podemos esperar que limen estos escollos antes de sacarlo a la venta y que tanto las sorpresas escondidas como los personajes a desbloquear consigan engancharnos a lo largo de los larguisimos 26 niveles que componen la aventura.



XB valoración y pronóstico...

lo mejor...

Los cambios de perspectiva que le dan un poco de variedad, haciéndolo parecer diferente conforme avanzamos.

lo peor...

Lo monótono que parece en cuanto llevamos un rato jugando y los enemigos de final de fase que carecen de originalidad.

en resumen...

Poco que ofrecer en un título que parece beber de demasiadas fuentes, para no destacar en ningún aspecto.



Atentos porque una de las sorpresas de esta privamera tiene forma de Lamborghini y se desliza a gran velocidad en Xbox

Todos los modelos de la marca que han parecido hasta el momento estarán representados fielmente con tablas en las que ver sus características.

Los modos de carrera son acción inmediata, adelantamientos, contra el crono y modo historia.





desarrolla: Rage **edita:** Proein **fecha:** Primavera 2003

La compañía británica con sede en Liverpool está siendo especialmente prolífica en cuanto a títulos de calidad para Xbox.

Automibili Lamborghini

por Óscar Díaz

La licencia basada en la exclusiva marca Automobili Lamborghini SpA es un reclamo queno podréis dejar pasar.

El juego se encontraba en una fase de producción muy avanzada para ser la primera beta que recibimos. Al principio podremos comprar un coche de la serie "baja", pero apostando, podremos comprar nuevos coches y reparar los que hayamos usado. La sensación de velocidad es increíble, superior a cualquier otro juego de este tipo que hayamos probado y siempre manteniendo una tasa de refresco perfecta, incluso en multijugador. Los modelos de los coches están tratados a la perfección, sin desmerecer el decorado, con unos circuitos llenos de detalles, efectos de iluminación y efectos especiales como la lluvia, que nos harán olvidar otros intentos anteriores. Aunque no es un simulador, los coches sufren deformaciones que afectan al manejo, podremos incluso dar vueltas de campana. Si hay algo que podemos echarle en cara, quizá sea que no hemos encontrado más que 4 cámaras y ninguna viendo el capó, la interior sólo muestra el velocímetro y el cuentarevoluciones.

XB valoración y pronóstico...

lo mejor...

Sensación de velocidad, las deformaciones, los coches, los efectos meteorológicos, y sobre todo, el modo multijugador que admite incluso Xbox Live...

lo peor...

No aprovecha los 16:9 y no tiene la vista más realista, viendo el capó del vehículo desde el interior.

en resumen...

Una sorpresa entre los muchos juegos de velocidad que están apareciendo para Xbox, y que puede quitarle el trono a cualquier otro que tengais en mente...



Invéntate tu propia fórmula y personaliza tu página de inicio con Mi YAHOO!



Crea tu página personal

Por ejemplo, arriba las noticias que te interesan, al lado el correo y el buscador, a la derecha tus acciones, y el tiempo siempre en una esquina. Así de fácil. La forma, los colores y los contenidos que tú quieres. Y además, sin molestos pop ups.

Una fórmula realmente explosiva, que solo puedes encontrar en http://mi.yahoo.es porque tú haces Yahoo! a tu manera.

YAHOO! ESPAÑA

www.yahoo.es

Iremos construyendo, diseñando y fabricando nuestra propia marca de automóviles

XB — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 69,95 euros	system link: no	desarrolladores: Milestone
genero: conducción	xbox live: no	distribuidor: Infogrames
jugadores: 1-2	banda sonora propia: sí	mas info: www.apex-game.com

Racing Evoluzione

Es el momento de cumplir un sueño

por Ozetuki



Entre las pocas propiedades que podemos modificar en los coches, sí está el color.

Racing Evoluzione, también conocido como APEX es uno de los juegos de coches que más expectación ha marcado en la comunidad xboxer en los últimos meses. Desde que apareciesen las primeras imágenes y vídeos del juego, fuimos muchos los que quedamos asombrados con el trabajo de la gente de Milestone para la consola de la X. Habían estado durante un buen tiempo trabajando en la sombra para traer un producto de calidad que demostrase el potencial de la máquina de Microsoft y no sólo parecía que hubiesen conseguido hacer un juego divertido como se podía destilar de las primeras impresiones de las betas, sino que nos encontrábamos ante un juego de excelentes cualidades gráficas, sonoras y de adicción. Un juego muy completo de coches que no sólo te colocaba al volante de las mejores marcas, sino que te ofrecía la posibilidad de convertir tus sueños de gran fabricante de automóviles en realidad.

Racing Evoluzione se plantea como un juego en el que iremos construyendo, diseñando y fabricando nuestra propia marca de automóviles. Para ello debemos promocionarlos y a la vez ganar dinero que nos aporte fondos para las tareas de producción y de investigación. Para esto no hay una solución mejor que competir en carreras de coches con nuestro propio vehículo, el coche de nuestra



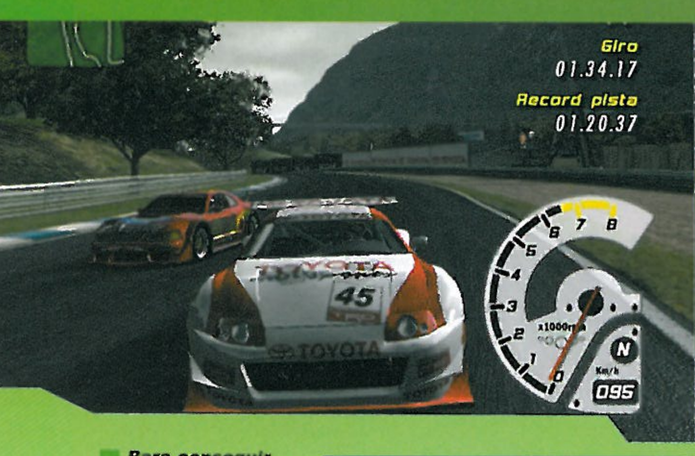
Competiremos sobre carreteras entre las montañas o en estadios como este.

Los brillos sobre el asfalto son realmente espectaculares, sobre todo en movimiento.

Nuestro coche irá evolucionando según nosotros consigamos más y más títulos en competición

marca que conseguimos desarrollar en colaboración con un socio mecánico. Y por qué tanta "plasta" con el sueño... el modo de juego en el que deberemos emprender esta aventura como fabricantes es el denominado "Dream". Comenzaremos compitiendo en los campeonatos locales y no se nos pedirá más que un 4° puesto en cada una de las carreras para poder avanzar en el ranking y ascender a campeonatos de mayor nivel. Eso sí los circuitos no cambiarán a las primeras de cambio, aunque sí los trazados de estos en los mismos escenarios. El total de campeonatos en los que podemos competir alcanza el número de 39 (con una media de 3 carreras por campeonato) y, por supuesto, irán añadiéndole dificultad a un juego que en su modalidad normal (tiene fácil, normal y difícil) no resulta demasiado complicado. Pero a medida que va creciendo la dificultad va creciendo nuestra empresa y, por supuesto, vamos contando con mejores coches con los que competir además de un equipo con nuevas caras que le dan un aire más "profesional" a todo. Lo que al principio es el proyecto de un par de socios ve como se adhieren una secretaria de recepción o una jefa de producción para poder dejarnos que nos concentremos estrictamente en nuestro trabajo: ganar carreras. Y de vez en cuando superar algún que otro reto. Esto significa que tras una carrera, en ocasiones, aparecerán en pantalla unos mensajes que nos sugieren competir sólo y sólo para demostrar la calidad de nuestros coches: un medio de comunicación interesado en promocionar una marca, un jeque que se quiere hacer con una flota de coches,... Los diferentes escenarios por los que nos moveremos fundamentalmente se dividen en cuatro tipos: ciudad, montaña, autódromo y estadio o circuito. Entre las tres ciudades con las que cuenta el juego se cuentan 18 circuitos, otros 18 diferentes de montaña, 12 más en autódromos y 6 en estadios. En total, 54 circuitos y 80 modelos de coches diferentes que vamos desbloqueando a medida que cumplimos el calendario en el modo Dream. Ochenta coches de licencias como Toyota, Mercedes, Lotus, Renault, MG, Aston Martín, Jaguar, Chevrolet,... y muchas más, coches divididos en: roadsters, sportcars y supercars. Pero de todo esto disfrutaremos en el modo Arcade de partidas rápidas, contrarreloj o en multijugador contra otro adversario, quizá el aspecto más descuidado del juego teniendo en cuenta que la tecnología de Xbox permite las partidas en red e incluso a partir de marzo en Europa, a través de Xbox Live, por internet.

Y si buenos son los modos de juego, sobre todo



Para conseguir algunos modelos como este Toyota Supra Racing tendremos que sudar la gota gorda y quedar entre los primeros.

El modo en el que deberemos emprender esta aventura es el denominado "Dream"

La vista del mapa del circuito se puede activar y desactivar en función de nuestros gustos.





Cuando consigamos desbloquear todos los los coches las partidas a dobles ganrán mucho.



Para tomar las curvas el consejo del día es saber tirar lo suficiente del freno de mano.

el modo Dream, ¡qué decir del manejo del juego! Una conducción sublime con una curva de aprendizaje de poco más de media hora, lo suficiente como para aprender a soltar acelerador y tirar de freno de mano en las ocasiones más especiales. Una conducción, por otro lado quizá demasiado arcade para los amantes de la simulación, pero con los toques de realismo suficientes como para que cualquiera que coja el volante de un coche en Racing Evoluzione no piense que está pilotando una de las aeronaves de Quantum Redshift. ¿Que si hay algo parecido en Xbox? Pues quizá RalliSport Challenge tenía ese mismo toque de realismo gracias a la vibración del mando con diferentes intensidades o la sensación de velocidad, pero el el juego de Digital Illusions algunos de los movimientos del coche eran demasiado exagerados (derrapadas muy largas o saltos increíbles). En Racing Evoluzione se ha mezclado aquellos puntos mejores de RSC con lo mejor de Project Gotham y se ha hecho un juego con conducción perfecta para gamers que no estén buscando un Gran Turismo de Xbox. De hecho no se parece a éste en nada.

Muchos eran los que esperaban que Racing Evoluzione fuese un juego de estar "maqueando" el coche, cambiándole las ruedas, las llantas, y todo eso, pero no es así... en Racing Evoluzione se viene a correr sobre cuatro ruedas y como mucho cambiar la pintura del coche o hacer que el coche tenga una dirección más o menos suave.

Algo que afecta muy directamente a la conducción es la visión. Racing Evoluzione cumple con cualquiera de las 4 cámaras con las que cuenta: trasera lejana, trasera cercana, interior primera persona o interior tercera persona y sus respectivos retrovisores. Para experimentar es lo de las vibraciones cuando pisamos fuera del asfalto si tenemos gravilla o el deslizamiento del coche si lo que pisamos el hierba.

Lo que sí que tiene algo criticable es la Inteligencia Artificial de los contrarios. En carrera se comportan a la perfección, son los contrincantes mejor preparados del momento: te cierran, te adelantan, te golpean si hace falta para que no pases, frenan oportunamente y se colocan en la mejor trazada, pero no todos hacen lo mismo... es realmente bueno, pero si colocados en primera posición y con ventaja, atravesamos el coche en la carretera y vienen de frente, no son capaces de sortearnos, sino que nos golpean como si no estuviésemos ahí. Eso sí, nos arrastran lo que pueden y luego siguen con su carrera. Por lo demás, como hemos comentado, la IA cumple a la perfección contando, incluso, con cierta "memoria" para vengar los golpes o los malos adelantamientos. Y nos metemos ya en el apartado gráfico, el apartado que ha hecho famoso al juego para bien o para mal. El principio, los vídeos de antes de salir las primeras betas,

Racing Evoluzione es un juego para correr sobre cuatro ruedas, que nadie espere un Gran Turismo para Xbox

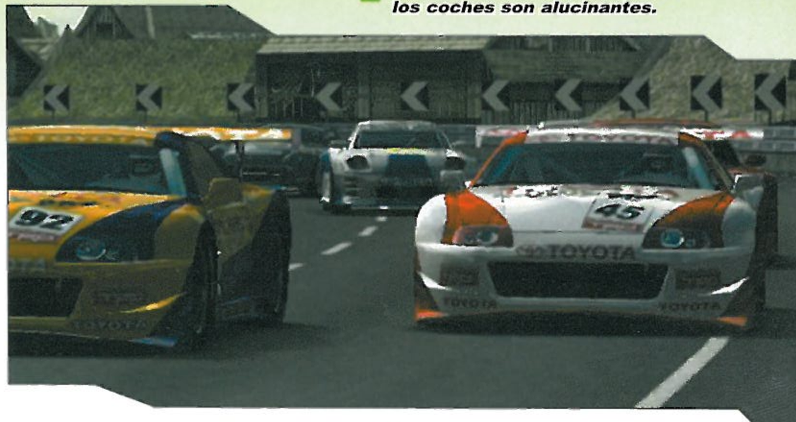
todo era muy prometedor: brillos y sombras dinámicas, modelados con miles de polígonos para cada coche, texturas de un detalle impresionante. Pero llegó el juego y con él los 30 fps de los que todo el mundo habla. ¿Son suficientes o no para un juego de carreras? Pues al decir verdad son suficientes para que el juego corra a las mil maravillas con los 5 oponentes y nuestro coche en movimiento, pero existe un mínimo parpadeo, apenas perceptible que está ahí y que a los más quisquillosos llega a enervar. A nosotros, por supuesto, nos ha llamado la atención, pero no nos ha impedido en ningún momento, disfrutar del gran juego. Los brillos siguen manteniéndose, así como los reflejos y sombras totalmente dinámicos: impresionantes, la verdad. Los modelos de los coches tienen dos vertientes: las licencias y los coches propios. Las licencias están bastante bien representadas y por eso todos hemos alucinado con las imágenes que vimos de aquel Beeper, pero nos encontramos con el primero de nuestros coches y nos parece un tanque (de lo cuadrado que es). Sólo solicitamos un poco de paciencia porque los modelos "buenos" están por descubrirse, pero llegarán en cuanto empecemos a ganar campeonatos y a cumplir con el calendario. Pero la gran decepción ha sido el apartado de daños de los coches en el que Racing Evoluzione apenas aporta nada e incluso ha retrocedido en cuanto a tecnologías que hemos visto aplicadas en su máxima expresión en un juego como Colin McRae 3. No sólo la deformación es bastante mala gráficamente, sino que ni siquiera afecta un poco al rendimiento del coche (es lo que tiene que sea un juego tan arcade).

Muy a destacar, sin embargo, es el apartado sonoro que no sólo se ha limitado a aprovechar el Dolby Digital 5.1 para los efectos sonoros de los coches, sino que la música del juego puede ser la que nosotros introduzcamos en nuestras listas de la consola y además todo el juego está doblado al castellano con subtítulos también en español, un lujo según está el panorama actual en cuanto a la localización de los juegos. Como conclusión, Racing Evoluzione tiene muchos de los ingredientes para ser uno de los mejores juegos de Xbox, pero carece de otros que son los que le hacen dar el salto cualitativo a un juego. Habrá que esperarse a la crítica de los propios jugadores para poder aportarle ese puntuación extra al título que la da el propio éxito, la chispa de un juego que le hace pasar del gran juego al "must have". Tendremos que esperar a Racing Evoluzione 2 para poder descargar contenidos de Xbox Live



La sensación de velocidad es tremendamente buena gracias al nivel gráfico y a pesar de los 30 fps.


Los brillos sobre la pintura de los coches son alucinantes.



El mayor número de contrincantes sólo llegará a cinco.

El veredicto

JUGABILIDAD
El mejor control de los que hemos probado en ningún juego de coches para Xbox hasta el momento. Una modalidad Dream que engancha y muchos extras. **8,5**

GRÁFICOS
Con unos brillos, luces y sombras dinámicas totalmente realistas parecía ser implacable. El sistema de deformación de los vehículos ha hecho que se quede en sólo muy bueno. **8,4**

SONIDO
Además de la banda sonora propia, los efectos sonoros que aprovechan el Dolby Digital son realmente tremendos. Cuenta con doblaje al castellana (también subtitulado). **8,2**

ADICCIÓN
Hacía tiempo que las carreras de coche todavía no nos enganchaban tanto a un modo sólo de evolución. Para el modo arcade contamos con más de 80 coches a desbloquear. **8,9**


Una experiencia de conducción única y unos gráficos que impresionan al menos en el primer vistazo.


Además de un modo multijugador que sólo admite 2 jugadores, pocos adversarios y un nivel de daños muy pobre.


La gran cantidad de campeonatos en los que podemos competir y el progreso histórico de nuestro "negocio".

NOTA XB 8,3

Una de las sagas de lucha más seguidas en el mundo de las recreativas llega a Xbox con la mejor de sus entregas

Quan Chi, utilizando el modo de lucha armada, que le otorga un par de espadas enormes para golpear a sus enemigos

XB LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 69,99 euros	system link: no	desarrolladores: Midway
genero: lucha	xbox live: no	distribuidor: Virgin Play
jugadores: 1-2	banda sonora propia: sí	mas info: www.mkdeadlyalliance.com

Mortal Kombat Deadly Alliance

por Jetulio



La alianza mortal de los dos hechiceros de la saga promete ser muy peligrosa.

Ya llevamos un mes largo jugando con la versión completa de Mortal Kombat Deadly Alliance y la verdad es que no nos cansamos de organizar combates en torno a este fantástico juego de lucha. Si te gusta el género, necesitas este título.

Para todos aquellos que no leyeran la extensa preview que dedicamos el mes pasado a este juego, tenemos que decirles que la quinta entrega de esta clásica saga de lucha regresa con un aspecto completamente nuevo y unos gráficos acordes con la potencia de Xbox, pero con el mismo espíritu que ha hecho famoso a Mortal Kombat en medio mundo. La sangre inundando todo el escenario, los combos imposibles, el humor y la violencia de siempre y los famosos "fatalities", que ponen la guinda a cada combate. Esta quinta entrega de Mortal Kombat destaca, sobre todo, por el avanzado sistema de combate que aporta y su gran jugabilidad. Los 21 luchadores que hay disponibles en el juego, muchos de ellos viejos conocidos de los fans de la saga, cuentan con tres estilos de lucha diferentes. Estos estilos, que se resaltan en la parte inferior de la pantalla, pueden cam-

Las ropas, el pelo y los objetos que llevan consigo se mueven al compás de sus saltos y golpes.



Aunque tenga que encontrarte a tientas, te machacaré, Scorpio.



Las gotas de sangre terminarán inundando tu pantalla.

biarse en medio de un combate pulsando el gatillo izquierdo, lo que añade cientos de combinaciones de lucha en cada combate. Cuando elijas a cada luchador, podrás aprender la enorme lista de movimientos, golpes y combos de cada uno de sus tres estilos de lucha y combinarlos a placer. Además, existen combos especiales que requieren un cambio de estilo de lucha en medio de la ejecución del combo. Esto hace que, de una manera muy sencilla de manejar, tengamos cientos de combinaciones posibles de lucha con un personaje. Mortal Kombat Deadly Alliance dispone de un gran número de modos de juego. A los clásicos Arcade, Versus y Practice se le suma el modo Konquest, que te conduce a través de un largo viaje en el que aprenderás todos y cada uno de los movimientos y secretos del juego. Una especie de tutorial guiado con cientos de desafíos. A medida que vas avanzando en cada uno de los modos de juego se irán desbloqueando personajes, escenarios, armas y cientos de secretos en la Cripta. Esta está situada en le menú principal y es una especie de laberinto de lápidas que tendrás que visitar cada cierto tiempo. Además, de todo esto, el juego incluye un menú repleto de extras con biografías de todos los personajes, la historia completa de la saga de Mortal Kombat, entrevistas con desarrolladores, el Making off, etc.
En cuanto al nivel técnico, ya hemos dicho la impresión que nos han causado sus gráficos. Estos destacan, sobre todo, por la perfección en el modelado de los personajes, ya que los escenarios no alcanzan la misma calidad. La banda sonora resulta espectacular y cuenta con un buen doblaje al castellano.

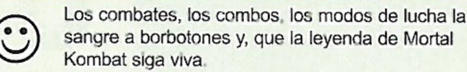
El veredicto

JUGABILIDAD
Una gran facilidad de manejo, y un gran aprovechamiento del mando de control de Xbox. Además, la gran cantidad de combinaciones y golpes, lo hacen muyugable.
8,4

GRÁFICOS
Los personajes cuentan con una exquisita calidad gráfica, cientos de detalles y movimientos. Las animaciones también destacan.
Un apartado gráfico muy notable.
7,5

SONIDO
La banda sonora está muy trabajada y los efectos de sonido son perfectos. Doblado al castellano.
8,0

ADICCIÓN
Este es un gran titulo para todos los amentes del género de lucha y su original sistema de combate enganchará a muchos durante un buen número de horas. Muy adictivo.
8,0



☺ Los combates, los combos, los modos de lucha la sangre a borbotones y, que la leyenda de Mortal Kombat siga viva.

☹ No puedes salirte de las arenas de lucha, ni interactuar con los escenarios. Un modo en red u online hubiese sido la guinda perfecta.

! El original sistema de combate es lo más sorprendente del juego y lo que te hará jugar una y otra vez. Los extras.



NOTA
XB 8,0

Sólo hay que quitarse los prejuicios y mirar el juego desde la pura diversión.

Sí, el argumento es poco sólido, pero nos encanta esto de matar por matar.

Podremos revivir las aventuras con las que Sam ya nos divirtió sobre PC.

XB — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 64.95 euros	system link: sí	desarrolladores: Croteam
genero: shooter	xbox live: no	distribuidor: Proein
jugadores: 1-8	banda sonora propia: no	mas info: www.serioussam.de

SERIOUS SAM

por Óscar Díaz

Uno de los mitos que llegó sin hacer ruido a los PCs, por fín aparece en Xbox.



Pronto se pierde la variedad de enemigos y así nos evitaremos sorpresas de mal gusto.

Un asunto serio, sí señor, una misión para Serious Sam. Tras una leve carrera, no porque huya sino porque tiene que coger un teletransportador, Sam se dirige a otra época y quizá otra dimensión en la que tendrá que enfrentarse a decenas de miles, textualmente, de seres extraterrestres y muy variados. El argumento puede ser lo de menos, ¿a quién le importaba éste en las máquinas mata marcianos de hace 20 años? Serious Sam para Xbox es una experiencia fruto de la unión de las dos primeras partes que han aparecido para PC, con 36 niveles llenos de acción de esa que llaman sin compromiso. Tiene el aliciente de haber limado casi todos los defectos de sus versiones para compatibles, estar en un solo disco y además, incorporar un modo cooperativo. Los gráficos no es que sean brillantes, tienen todos los efectos especiales que se os puedan venir a la cabeza, pero les falta profundidad y un tratamiento de los sombreados más realista, aunque es algo a lo que no debemos prestar mucha atención. El juego cumple con su objetivo de entretener, a base de destruir cuanto bicho se ponga por delante, con premios a las muertes múltiples incluidos. También el sonido acompaña, con las voces dobladas al castellano, sobre todo en las

"simpáticas" escenas cinemáticas de humor croata que han añadido para esta versión de consola. En cuanto a las armas, pues qué os voy a contar, están cerca de a veintena y cumplen la regla de cuanto más grande más destructiva, incluida una bomba que elimina a cuanto bicho viviente tengamos delante y otra que lanza bolas de cañón explosivas con efecto pin-ball.

Respecto a los modos multijugador, que debe tener ya todo shooter que se precie, tenemos un deathmatch que admite cable link con hasta 8 jugadores y que nos dejará jugar también en niveles que no aparecen en el modo historia. Pero como colofón, han añadido un modo cooperativo que admite hasta 4 jugadores simultáneos con dos Xbox interconectadas, algo que muchos echamos de menos hasta en Halo. Como punto negativo, podemos mencionar que no aprovecha toda la superficie de los televisores con formato 16:9 y que a pesar de que en ningún momento se ralentiza, tiene un ligeramente molesto efecto de rellenado cuando giramos bruscamente la vista, algo que se acentúa si activamos el modo a 60 Hz de nuestra consola.

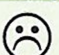
El veredicto

JUGABILIDAD
El aspecto más trabajado, con un modo de autoapuntar que en ningún momento nos hace echar de menos el ratón del PC.
8,5

GRÁFICOS
El motor gráfico "Serio" ya muestra síntomas de vejez, pero sigue cumpliendo con su objetivo y permite mover cientos de personajes al mismo tiempo.
7,5

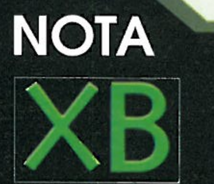
SONIDO
El uso del 5.1 con efectos de reverberación en tiempo real, camuflan muy bien la calidad de las muestras, aunque estar doblado le hace subir un entero.
8,5

ADICCIÓN
No soltaremos el pad hasta que hayamos acabado con el último jefe del último nivel y además, volveremos a empezar para bajar el tiempo y encontrar todos los secretos.
8,5

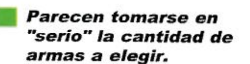

Debería usarse terapéuticamente para liberar stress enfrentándote a cientos de enemigos sólo o en grupo.

☹ Que siga anclado en un motor gráfico que da sensación de antiguo.

! El tamaño de algunos enemigos, y sobre todo, el de sus pies cuando están cerca.

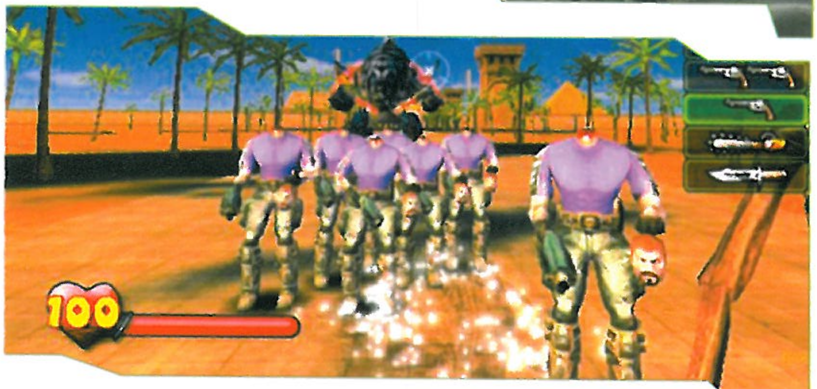
NOTA


8,0


Parecen tomarse en "serio" la cantidad de armas a elegir.



A Sam le encanta su rifle, pero encuentra una bomba...¡PUM!



En algunos casos las armas de fuego están de más y debemos optar por otras más afiladas.



Las dosis de sangre en Serious Sam son suficientes para mantenernos en tensión.

Medal of Honor: Frontline no aporta muchas novedades, pero su capacidad de recrear las batallas entre las fuerzas del Eje y los Aliados pueden mantenerte pegado a tu consola mucho tiempo

XB LA FICHA

EL JUEGO
precio: 69,95 euros
genero: Arcade
jugadores: 1-4

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: EA Games
distribuidor: Electronics Arts
mas info: www.moh.ea.com

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

por Carlos Corcuera

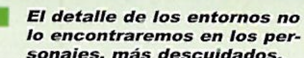
Primera línea de batalla en Xbox



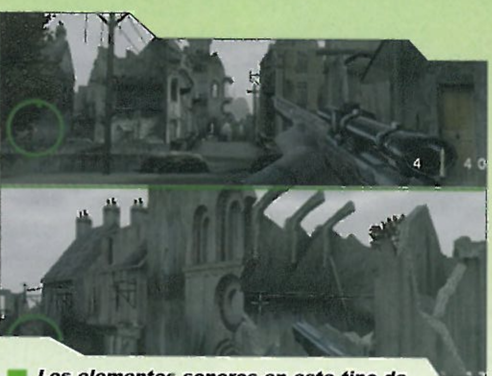
Viviremos una auténtica recreación de la Segunda Guerra Mundial.

De la mano de Electronic Arts, Dreamworks y Steven Spielberg llega a Xbox un juego que ha cosechado enormes éxitos en otras plataformas y una saga que no es nueva en este mundillo. El juego nos pone en la piel del teniente Patterson, un soldado norteamericano que va al viejo continente a luchar contra el ejército nazi en plena Segunda Guerra Mundial, y nada más interesante que sobrevivir desde el desembarco de Normandía hasta el final de la guerra, y a lo largo de 19 misiones. El jugador tiene más de 15 armas con las que "impartir justicia" y a las armas que podemos llevar encima se añaden las de los puestos de seguridad del ejército alemán y casi cualquiera que lleve munición puede servir para nuestros planes. La ambientación no puede ser más excelente, y es que el juego consigue meternos en el papel de este teniente, con una profundidad soberbia, rodeado de compañeros bajo un mismo fin, las misiones se muestran muy variadas y divertidas. La calidad gráfica es también de un gran nivel, al igual que las animaciones de los enemigos, la recreación de los escenarios, los elementos móviles y la Inteligencia Artificial, que hace que vivamos unos momentos tan importantes en la historia del hombre como lo fue la victoria aliada





El detalle de los entornos no lo encontraremos en los personajes, más descuidados.





Los elementos sonoros en este tipo de juegos suelen ser aclaratorios, MoH es la excepción.



Podremos contar con hasta 15 armas distintas a lo largo de toda la aventura.

La calidad del sonido es simplemente, para quitarse el sombrero ennegrecida por la carencia de doblaje y traducción al español



El hecho de contar con una modalidad multijugador eleva su nota frente a la versión PS2.



Tendremos que tener muy claro quienes son los aliados y quienes los enemigos.

hace más de 50 años. Las texturas y los polígonos dejan entrever la capacidad técnica de Xbox superior frente a las demás plataformas en las que ha aparecido el titulo, la casi inexistencia de ralentizaciones. Pero es el juego multijugador, la gran novedad frente a la competencia, lo que hace de Medal of Honor: Frontline jugable tantas veces como nuestros pulgares aguanten. 8 mapas, tipos de juegos y 4 usuarios en pantalla partida dan mucho de sí.

Las pantallas y voces son inexplicablemente en inglés, mientras que el sonido sube el listón gracias al uso de la tecnología digital. Las voces y los textos tiran por el suelo cualquier esfuerzo hecho por el departamento de sonido. Los entornos son muy detallados pero muy lineales. La aventura, a ratos, puede confundir al jugador, ayudado en parte por su no localización, a veces el manejo del personaje se muestra "pesado", como si Patterson no fuera muy ágil, y el cambio constante de los parámetros de la misión dificulta el juego.

El veredicto

JUGABILIDAD

Objetivos variados, la recreación de los momentos clave, la calidad del entorno son excelentes, pero los controles en ocasiones son muy pesados.

7,8

GRÁFICOS

La calidad de las texturas, la gran cantidad de los polígonos de los enemigos, aliados y elementos, los efectos de luz y fuego son estupendos. Se podría mejorar aún más.

8,0

SONIDO

Una gran calidad y el uso del sonido digital lo coronarían como uno de los "must have" de Xbox pero la carencia de voces y textos en español lo hacen menos "maravilloso".

7,5

ADICCIÓN

Las posibilidades multijugador, la campaña monojugador, los extras, las puntuaciones de fin de nivel y los objetivos variados enganchan a cualquier jugador.

7,5



La ambientación, las mejoras respecto a otras plataformas y el sonido son los mejores aspectos técnicos. El modo multijugador le da un punto más de longevidad al título.



Al haber salido en otras plataformas anteriormente y la historia no tener muchos recovecos el título se puede hacer pesado. La falta de localización al español.

!

La posibilidad de jugar en multijugador ha superado nuestras expectativas sin ningún lugar a dudas, una sorpresa muy grata.

NOTA

XB 7,8

Podremos usar el stick analógico pero los puristas preferirán el digital

El detalle gráfico de este juego no llega al nivel de otros juegos como Mortal Kombat, de reciente aparición en Xbox.

XB LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 69,95 euros	system link: no	desarrolladores: Capcom
genero: Beat'em up	xbox live: no	distribuidor: Capcom
jugadores: 1-2	banda sonora propia: no	mas info: www.capcom-europe.com

MARVEL VS CAPCOM 2

por Urashima

Un choque de titanes que ya vivimos hace 2 años.



Las explosiones simulan el aspecto de las recreativas de hace algunos años.

Capcom es conocida por poseer algunas de las mayores franquicias del mercado pero al mismo tiempo le encanta exprimirlas al máximo y a veces esto se gira en su contra. La serie Vs. fue un gran acierto, enfrentar a dos universos entre ellos, en este caso los superhéroes de Marvel contra los personajes de Capcom. El problema del juego que nos ocupa es que salió hace más de 2 AÑOS en Dreamcast y ahora nos lo traen a Xbox sin apenas ningún tipo de mejoras ni extras por lo menos en cuanto a la versión PAL ya que en USA lo retrasaron para hacerlo compatible con Xbox Live.

MvC2 nos pone a nuestra disposición el mayor plantel de luchadores jamás reunido, una vez los desbloqueemos todos tendremos la friolera de 56 personajes disponibles por lo que nunca podremos decir que no sabemos a quien elegir. El juego se limita a un modo Arcade, Versus, entrenamiento y Score Attack; en este último tendremos que sobrevivir sin ningún "continue" y con sus propias reglas.

Los combates se caracterizan por ser 3 vs. 3 y por poder elegir el tipo de asistencia para cada personaje, es



Deberemos hacernos con los mandos para conseguir utilizar cada ataque de nuestros héroes.

Spiderman parece haberse dado cuenta del peligro que entraña estar en combate.

¿Recuerdas la palabra clave que abría cada combate? FIGHT

Algunos ataques pueden ser definitivamente demoledores para el adversario.

decir la forma que tendrán de ayudarnos nuestros compañeros cuando les llamemos. Si algo caracteriza a MvC2 es el combate en equipo, podremos cambiar de personaje en cualquier momento, llamarlos para que nos ayuden ya sea dándonos algún ítem para recuperar vida o atizando al contrario. También nos pueden ayudar a contraatacar y a lanzar potentes hipercombos, ya sea uno detrás de otro o los 3 a la vez, algo digno de ver y que producirá un daño considerable al contrario. Por nuestra parte podremos obligar al contrario a cambiar de personaje, realizar combos aéreos, lanzar hipercombos y usar la guardia avanzada entre otros posibles movimientos. Sin duda como todo beat 'em up que se precie, dominarlo al completo nos llevará bastante tiempo. Cabe mencionar que aunque se juega con dos botones menos que en la recreativa, usaremos el pad al completo y es aquí donde recomiendo el uso del Controller S ya que su pad digital responde mucho mejor que el del mando normal. De todos modos podremos usar el stick analógico pero los puristas preferirán el digital. Por último y como único incentivo, nos irán dando puntos a medida que juguemos, estos se podrán canjear por nuevos personajes, artwork o trajes de distinto color en la tienda, dentro de la opción Secret Factor.

El veredicto

JUGABILIDAD

Nos será muy fácil hacernos con él pero sudaremos para dominar a todos los luchadores y saber utilizar los movimientos especiales en el preciso instante.

9,5

GRÁFICOS

Se nota en exceso la superposición y pixelación de sprites en baja resolución sobre los fondos en 3D, estos últimos son bastante correctos al igual que las animaciones.

6,0

SONIDO

Al igual que los gráficos, reutilización de todos los samples. La música se compone de extraños temas de jazz, atípica, pero no queda nada mal.

6,5

ADICCIÓN

Combinaciones infinitas de equipos y asistencias impiden el aburrimiento. La tienda es un buen aliciente y en 2 players es un vicio pero podrían haber añadido más modos de juego.

9,0



El primer beat 'em up en 2D para Xbox, un clásico indispensable para todo amante de la vieja escuela que nos proporcionará muchas horas de diversión.



Si ya lo has jugado en Dreamcast es idéntico y nos lo traen sin opción de Xbox Live. Debería costar la mitad.

!

56 luchadores para elegir!

NOTA XB **7,8**

XB LA FICHA

EL JUEGO
precio: 69,95 euros
genero: conducción
jugadores: 2

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: sí

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Electronics Arts
distribuidor: Electronics Arts
mas ifo: www.needforspeed.com

Need for Speed HOT PURSUIT 2

¿Necesitas velocidad? Búscala en otro juego.

por Alberto B.



No podía faltar el coche de Bond.



108 mph y en tercera marcha.

Corría 1994 cuando una ya poderosa Electronic Arts lanzó el que para muchos terminó siendo el mejor juego de la difunta consola 3DO, su nombre no era otro que The Need for Speed y nos proponía carreras desenfrenadas al volante de los superdeportivos más exóticos, mientras nuestros ojos y oidos se deleitaban con unos vídeos espectaculares y una música de lo más cañera. Desde entonces y aun con sus altibajos, NFS es sinónimo de diversión. ¿Estará Hot Pursuit 2 a la altura de sus precuelas? Por desgracia no. La última entrega de la serie es un juego entretenido, pero plagado de errores y con un acabado bastante simple. El juego dispone de cuatro modos de juego,Hot Pursuit; donde tendremos que escapar de la policía para ganar puntos y desbloquear circuitos y coches. Championship; carreras simples sin policía. Single Challenge; modo que nos permitirá crear una carrera a gusto partiendo de una serie de parametros configurables y por último Quick Race, una carrera rápida ideal para aquellos que han de salir para su trabajo/centro de estudio en media hora pero no quieren perder su dosis de vicio diaria. Además de estos tres modos y los 5 tipos de carreras (que incluyen la interesante posibilidad de ser la policía) podemos jugar con un amigo



La policía te acosará por carretera y aire.

El detalle gráfico de los coches no es en lo que más se han fijado los desarrolladores.

Esquiva a los coches patrulla para conseguir puntos.



a pantalla partida. ¿Suena bien? No demasiado, a menos que sepás inglés, y es que lo único traducido en Hot Pursuit 2 es el manual, ni los textos ni las voces han sido localizados. Los menús no están todo lo trabajados que se debería esperar tratándose de NFS, título que siempre ha mostrado un diseño excelente, y una vez con el coche rodando uno no tarda en darse cuenta de que los gráficos no le dejarán con la boca abierta, mostrando unas texturas poco definidas y en general un ambiente gris y apagado. Las frecuentes ralentizaciones, que en ocasiones llegan a producirse sin ningún motivo aparente, añaden el segundo piso a un pastel coronado por una guinda amarga; la hilarante e innecesaria secuencia cinematica mostrada cuando el jugador es arrestado, posiblemente de lo peor visto hasta la fecha en un juego de Xbox. Pero no todo van a ser críticas, el aspecto sonoro hace algo más que cumplir y aunque sin estridencias, sobresale por encima de los gráficos con una banda sonora llena de licencias (Bush y Uncle Kracker entre otros artistas) muy a juego. Es de agradecer la posibilidad de usar tus propias canciones.

Hot Pursuit 2 no es un mal juego, pero difícilmente te pegará al televisor.

El veredicto

JUGABILIDAD
Conducción arcade al 100% y controles sencillos. Por desgracia la física de los vehículos y la IA de los coches patrulla dejan algo que desear.

7,5

GRÁFICOS
Mientras que los modelos de los coches son aceptables, las texturas tanto de la carretera como del resto de los escenarios se quedan cortas. Ningún efecto reseñable.

6,5

SONIDO
Aunque no es brillante, los efectos son de una calidad adecuada y cumplen sobradamente su función. Buena banda sonora.

7,5

ADICCIÓN
El último Need for Speed no llega a las cotas de diversión de entregas anteriores, se siente pobre y aunque se maneja bien, no engancha.

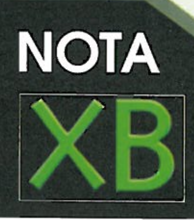
6,0


El control es sencillo y equilibrado. Si estás buscando un arcade de conducción que no requiera horas de pelea con el mando es una opción a considerar.


Con su apariencia gris y genérica no es un digno representante de una saga con tanta solera como Need for Speed. Pavorosas secuencias cinemáticas.

! Puede que la policía no sea muy brillante, pero es tenaz hasta límites insospechados. Sudarás para quitártelos de encima.

NOTA



6,5

Si siempre vez has querido jugar al golf pero tu jardín no daba de sí, éste es tu juego. Tiger Woods PGA Tour 2003 es el mejor juego de golf para Xbox

XB LA FICHA

EL JUEGO
precio: 69.95 euros
genero: deportes
jugadores: 1-4

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: sí

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Electronics Arts
distribuidor: Electronics Arts
mas info: www.tigerwoos2003.ea.com

Tiger Woods PGA Tour 2003

por Alberto B.

La licencia del número uno del golf mundial llega por primera vez a Xbox de la mano de Ealectronic Arts.



Mejora tu swing y pasa por encima de aquellas montañas.

Te sientes un golfista de interior? ¿Tu novia está cansada de llevar los palos cuando vais al parque? ¿No tienes el dinero/pedigree como para juntarte con los "desahogados" del campo de tu ciudad? En ese caso Tiger Woods PGA Tour 2003 es tu juego. La licencia del mejor golfista actual ha vuelto a caer en manos de EA y los resultados no podían haber sido mejores, dando nombre al mejor juego de golf de Xbox (aunque por desgracia eso no es mucho decir), una agradable mezcla entre arcade con toques de simulador que gustará a todos por igual. El aspecto gráfico del juego es ciertamente bueno, con magníficas recreaciones de campos reales e imaginarios, con sus bancos de arena, lagos y animales corriendo por el green. Además, el título cuenta con un buen puñado de efectos gráficos como blur y zoom al acercar la cámara al hoyo, niebla volumétrica en algunos escenarios y excelentes reflejos en los lagos, todo muy natural, en la perfecta armonía que un juego de golf requiere. Tan sólo, y siendo puntillosos podríamos sacar dos pequeños fallos, algunos árboles siguen padeciendo del síndrome del "acartonamiento videojueguil", reflejado en unas

La perfección de los campos ayudan mucho al realismo del título y te presentan muchos retos.

Las faldas escocesas están prohibidas en días de viento.

La mujer de Tiger Woods imita uno de los golpes de su marido.

Tiger en una de sus mejores poses, aunque algo forzada.

El aspecto gráfico general resulta genial.

Uno de los mejores elementos del juego es el control del tiro, que abandona las típicas barras de energía y utiliza ambos sticks analógicos

copas 2D que en ocasiones pueden resultar demasiado evidentes. El otro defecto salta menos a la vista y es referente a las ropas de los jugadores, que parecen haber sido almidonadas en exceso, Tiger está en buena forma, no hay duda, pero dista algo de estar tan fornido como en el juego. ¿Y el control? Sensacional. En lugar de utilizar las típicas barras de energía, Electronic Arts ha optado por utilizar los sticks del mando para simular el recorrido del palo de golf, dirigiendo el mando hacia abajo para comenzar el swing y hacia arriba para terminarlo golpeando a la bola con la fuerza que deseemos, algo sencillo pero a la vez muy inteligente. El sonido dentro del juego está a la misma altura que los los gráficos, el público aplaudirá con entusiasmo o lamentará las jugadas dependiendo de nuestra pericia, el ulular del viento, el alegre canto de los pájaros y cualquier otro detalle está reflejado en el juego contribuyendo a crear una atmósfera sólida y adecuada. Sin embargo la música está lejos de ser perfecta, y aunque parezca una cuestión méramente personal, está en las antípodas de lo que debería ser un juego de golf. Vale que Paul Oakenfold tenga buenos temas, pero Tiger Woods podría estar mejor ambientado.

El veredicto

JUGABILIDAD
El control es sencillo y extraordinariamente natural, aunque puede que al principio resulte algo atípico.
8,5

GRÁFICOS
Buenos gráficos tanto para el campo como los jugadores, con efectos de blur, zoom e iluminación. Los personajes están bien animados, aunque la ropa no resulta tan real.
8,5

SONIDO
Excelentes grabaciones de efectos y público que te sumergen en el campo. Sin embargo la banda sonora es demasiado rockera para un juego de golf y no gustará a los puristas.
7,5

ADICCIÓN
Cuando un juego es bueno, no hace falta ser un fan del género para disfrutarlo. Tiger Woods PGA Tour 2003 atraerá a golfistas expertos y aficionados por igual.
9,0


El control es lo más real en juegos de golf sin echar mano de un palo. Soberbio. Estupenda recreación de los campos.


Voces y textos en perfecto inglés. Necesitarás tener unas nociones básicas del lenguaje empleado en este deporte.


El primer juego de golf capaz de enganchar a cualquier profano desde Neo Turf Masters de Neo Geo, lo que es un raro mérito.

NOTA XB 9,0

A veces nuestro héroe tendrá que salir de Metrópolis y llegar al espacio exterior.

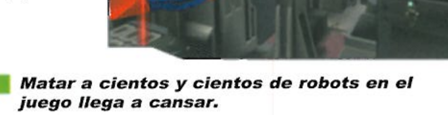
Sólo nos queda esperar que en un futuro la licencia de Superman dé para algo más...

XB LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 69,99 euros	system link: no	desarrolladores: Atari-Circus Freak
genero: beat´em´uplacción	xbox live: no	distribuidor: Infogrames
jugadores: 1	banda sonora propia: sí	mas ifo: www.circusfreak.com

SUPERMAN The Man of Steel

por Antonio Gutiérrez



Matar a cientos y cientos de robots en el juego llega a cansar.

Un nuevo título del hombre de acero que sigue la tradición de sus antecesores

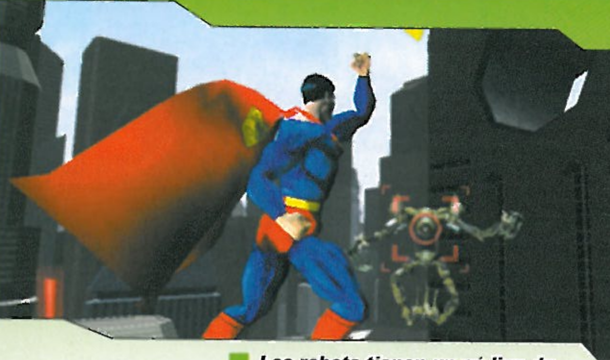


Se nota que le ha sentado algo mal a Superman el verde de Xbox, como si fuera kriptonita.



De la mano de Infogrames nos llega otro juego del superhéroe más famoso de todos los tiempos y, seguramente, el más castigado con pésimos videojuegos en diferentes plataformas. En todas ellas, los usuarios han contemplado horrorizados como una buena licencia se desperdiciaba con un pésimo acabado técnico y un control tortuoso. Superman: The Man of Steel no es una excepción, pero sin embargo, no llega al desastre que fue Superman para Nintendo64 y tiene algunos destellos de calidad como el tamaño de la (futurista) ciudad de Metrópolis y algunos efectos visuales que indican que con un desarrollo más prolongado, los desarrolladores hubieran logrado un juego que rondaría el notable. Superman: The Man of Steel se basa en la licencia del cómic del mismo nombre, por lo que se trata de un título completamente diferente a Superman: Shadows of Apokalip para PS2 que está basado en la serie de animación de la Warner. Es por ello que la ambientación del juego mantiene un look de tebeo, dividido en episodios y que

Una vista aérea de la ciudad de Metrópis, en la cuál desarrollamos la aventura.



Los robots tienen un código de colores para que sepas cómo matarlos.



La típica pose de nuestro héroe para cuando le enfocan las cámaras de la prensa.

La agilidad y movimientos de Superman parecen inagotables, pero se maneja muy mal.

agradará tanto a los lectores del cómic como a todos los fans de Superman. A pesar de contar con una trama supuestamente atractiva, y que aparezcan los archienemigos de Superman más conocidos, como Lex Luthor o Bizarro, no termina de convencer el que los enemigos más numerosos sean robots que extraen la tecnología de los edificios....,ni que dichos robots hayan sido fabricados en distintos colores según la debilidad que tengan a un poder específico de nuestro héroe (el aliento helado destruye a los verdes, los rayos láser a los morados, los puñetazos a los amarillos.....), a no ser claro que los malos no lo sean tanto y hagan así más fácil la labor del hombre de acero. Desgraciadamente y como ya avanzábamos, la trama y el apartado técnico no es lo único que flojea en éste juego, y es que en definitiva tras cargar el juego nos encontraremos de un lado para otro sin descanso, apagando fuegos, destruyendo robots, salvando de vez en cuando personas, apagando fuegos y destruyendo robots.....ah, y apagando fuegos. En definitiva el juego se hace repetitivo demasiado pronto con unas misiones que se repiten hasta la extenuación, como los incendios (¿en las ciudades futuristas no conocen los extintores?), convirtiendo la emocionante misión de salvar la ciudad en un "Crazy Taxi" volador en el que hay que ir lo más rápido posible de un sitio a otro y por el camino destruir robots como un poseso.

El veredicto

JUGABILIDAD

Control pésimo que hace de Superman una piedra flotante más que un superhéroe con gran agilidad. Destaca negativamente el sistema de combate cuerpo a cuerpo.

3,5

GRÁFICOS

Claramente insuficientes para lo que se pide de un juego exclusivo de Xbox, algunos efectos como el aliento helado se salvan de la quema.

4,5

SONIDO

No aprovecha de ninguna manera el sonido digital, los efectos de sonido no aportan nada nuevo y las voces se entrecortan o se oyen muy bajo, eso si, en castellano

4,8

ADICCIÓN

El juego puede aburrir a las primeras de cambio, pero si le das varias oportunidades tal vez veas como un reto realizar todas las monótonas tareas rápidamente.

5


Superpoderes, una ciudad enorme por la que volar, el menú principal del juego, poder poner nuestra propia música...


Control tortuoso para una acción monótona y que al poco tiempo se torna aburrida; el juego en general.


El cómo un juego puede parecerse tanto a una película de serie B (siendo generosos).

NOTA

XB 4,2

Las competiciones dentro de los grandes estadios requieren de un gran control de diferentes trucos.

Un título arcade de velocidad y adrenalina donde debes preocuparte de llegar primero a la meta y, a poder ser, de una sola pieza.

El bikini no resulta la mejor indumentaria para competir sobre un quad, ni para hacer algo como esto.

XB LA FICHA

EL JUEGO
precio: 64,95 euros
genero: Velocidad/Deportes
jugadores: 4

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: AKA Acclaim
distribuidor: Acclaim
mas info: www.akaacclaim.com/atv2/

ATV2 QUAD POWER RACING 2

por Jetulio

Un divertido y adictivo título de carreras de quad que vuelve con una secuela aun más alocada y repleta de sorpresas

La mezcla de la velocidad y los deportes extremos es una buena combinación para lograr un título divertido y AKA, la división más 'extrema' de la productora norteamericana Acclaim, consiguió hace unos años un resultado bastante decente al desarrollar ATV: Quad Power Racing para PSX. Este discreto pero destacabla éxito les ha servido para lanzar una secuela mucho más avanzada tecnológicamente. ATV 2 llega a Xbox con ganas de cautivar a aquellos jugadores que quieran arcades divertidos de competición y velocidad, sobre todo, para organizar carreras multijugador. Uno de los elementos más atractivos de ATV 2 es la posibilidad de dar patadas a tus oponentes. Las carreras se realizan en campo abierto y dentro de enormes pabellones deportivos y a la gran velocidad de la competición y la dificultad de curvas y demás obstáculos se le une el hecho de que si te acercas demasiado a un contrario este te tirará. Por lo que te ves obligado a practicar la misma táctica. Un juego entretenido y vistoso.

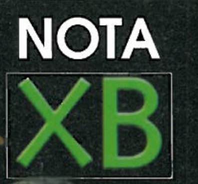
El veredicto

JUGABILIDAD
Un sencillísimo sistema de control cuelga a este juego el cartel de 'arcade'. Mandos sencillos para un control adictivo.
6,0

GRÁFICOS
El aparatado gráfico es un tanto flojo, sobre todo en cuanto a quads y pilotos se refiere. Sorprendentemente, los escenarios tienen un gran aspecto.
5,2

SONIDO
Una banda sonora normalita para este tipo de título: música potente y cañera para acompañar a las pruebas de velocidad.
5,5

ADICCIÓN
El modo para un jugador pierde adicción a medida que lo juegas, pero las partidas para varios jugadores pueden volver a engancharte.
5,8



NOTA XB 5,6



Cuando una bestia es recluida y su lugar está en otra parte no hay barrotes que puedan retener su fuerza animal.

El apartado gráfico del juego intenta dar un toque de dibujos animados con el conocido sistema 'ceel shading'.

Como ya podrías imaginar, aquí cualquier producto solo luce una marca: ACME.

XB LA FICHA

EL JUEGO
precio: 49,95 euros
genero: plataformas
jugadores: 1-2

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: sí

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Blitz
distribuidor: Infogrames
mas info: www.looneytunes-games.com/

por Ozuteki

TAZ WANTED

La vuelta a casa de un monstruo

Si dijésemos que Blitz Games ha hecho un mal trabajo con esta recreación de Taz, el demonio de Tasmania, estaríamos mintiendo claramente. Lo que sí que no podemos negar es que el juego no está hecho para el público objetivo de la consola Xbox. Si nos ceñimos al juego y a los 12 retos (10 niveles distintos) con los que Taz tratará de escapar y volver a casa. Pero sobre todo limpiar su imagen y hacer desaparecer los 70 carteles de búsqueda y despistar a los montones de guardias de la seguridad de Sam que tratarán de atraparnos. Desde el primer momento en que ponemos el juego nos haremos a la idea de estar viviendo un capítulo de la serie de TV de la Warner por la recreación de los escenarios, las grandes cantidades de diálogos (todos en español) y los continuos chistes y referencias a las que ya hemos vivido en la TV. Gráficamente el juego no aporta nada que no sea una buena recreación de los escenarios. Más cuidado ha sido el elemento del sonido ya que la localización lo convierten en un juego bueno para cualquier niño. Poco más.

El veredicto

JUGABILIDAD
Los controles son muy simples y fáciles de asimilar. Cuenta con varios niveles de dificultad que permiten algo de tensión, pero se queda en un plataformas clásico. **5,5**

GRÁFICOS
Los modelos de los personajes son bastante similares a la serie de dibujos animados. Los escenarios están bien recreados, pero demasiado planos y poco detalle en ocasiones. **5,8**

SONIDO
Lo mejor del título gracias a la buena localización para el castellano y sin desmerecer a los efectos sonoros. **7,2**

ADICCIÓN
Un título demasiado infantil para lo que nos tienen acostumbradas las compañías. Nada que resaltar excepto en los minijuegos en modo multijugador. **5,0**

NOTA XB 5,7



ENTREVISTA CON CRAIG HOUSTON

Productor de X-MEN 2 La venganza de Lobezno

por Jetulio

El juego promete una buena dosis de tensión.

Los guardias canadienses de la primera fase no deben ser mucho obstáculo para el mutante.

Poco a poco iremos conociendo las habilidades de Lobezno para poder explotarlas a tope.

El pasado 16 de Enero tuvimos la oportunidad de conocer a Craig Houston, productor interno de la compañía Genepool, quien se encarga del desarrollo de X-Men 2: La Venganza de Lobezno para la productora norteamericana Activision. La ocasión de compartir un par de horas con este interesante personaje se la debemos a Proein, distribuidora del juego en nuestro país, que organizó una interesante presentación en sus oficinas de Madrid.

El juego lleva ya casi un año en desarrollo y se encuentra a un 90% de su finalización y ya os hablamos de él en nuestro número de Junio de 2002, ya que tuvimos ocasión de probar una demo muy avanzada en el stand de Activision del E3 en Los Ángeles. En aquella ocasión, el título del juego no incluía la alusión "X-Men 2" pero sí presentaba a Lobezno y a otros personajes con el look de la primera entrega cinematográfica. Ahora, con el estreno de la segunda entrega tan cerca, Activision ha hecho uso de su licencia y ha convertido al juego en el título oficial de X-Men 2, utilizando las voces de los actores para ofrecer un guiño más a todos sus fans.

Afortunadamente, el juego se prestaba a ello pues trata de un aspecto fundamental en esta segunda parte: la búsqueda de Lobezno de todos los secretos de su pasado, cuando le convirtieron en Arma-X.

Craig Houston, guionista de Marvel

Y para hablar de este atractivo título que llegará al mercado el

Después de varios años trabajando para NES y Nintendo, se tomó un par de años fuera de la industria del entretenimiento para trabajar como guionista independiente para cómics de Marvel.



Uno de los comentarios de Craig hizo referencia al apartado gráfico del juego. No dudó en señalar que la versión Xbox sería la mejor.

Algunos de los mejores golpes de Lobezno los podremos ver cuando se encuentre realmente enfurecido.

El enorme éxito de la primera película de la Patrulla X ha hecho que Lobezno conserve el traje de la adaptación.

18 de Abril, unos días antes del estreno mundial de X-Men 2, nadie mejor que uno de los personajes más implicados en el proyecto, Craig Houston. Craig ha trabajado en la industria del videojuego en una gran variedad de campos durante los últimos quince años. Después de varios años trabajando como responsable de arte en títulos para NES y Super Nintendo, se tomó un par de años fuera de la industria del entretenimiento para trabajar como guionista independiente para cómics Marvel. Desde su retorno al mundo del arte y de los juegos, Craig ha trabajado para compañías de la talla de Digital Image Design, Psygnosis y Rage. Durante estos años, Craig ha ofrecido su talento como actor de doblaje a un gran número de títulos, acompañado de incluso más elementos artísticos en varias producciones para Game Boy y GBA.

Ahora forma parte de Genepool y es el productor interno de X-Men 2: La Venganza de Lobezno. Sus obligaciones en este proyecto van desde la edición de los guiones, dirección y edición de las escenas cinemáticas, editor de sonido y doblaje de los personajes, así como contribuye de forma general al diseño y al contenido del juego. Vamos, que hace de todo, por lo que se le puede llamar "el padre del juego" sin exagerar demasiado. En la presentación que tuvimos ocasión de compartir con él nos contó multitud de cosas sobre el juego y superó para nosotros un buen número de niveles para mostrarnos las bonanzas del título y la brutalidad de Lobezno, esta última es sin duda uno de los mejores activos del juego.

Lobezno: del cómic al videojuego

Según nos contó Craig el juego comienza en 1969, justo después de que Lobezno haya sido sometido al famoso experimento de "forrado de adamantium de sus huesos", en las instalaciones clandestinas del Departamento H, en Canadá. Allí, la primera misión del juego consiste en huir de estas instalaciones, con un aparatoso casco y decenas de tubos enganchados aun en nuestro cuerpo. Para ello habrá que llevarse a un buen número de soldados canadienses por delante. Revivir este episodio fundamental en la historia de este popular mutante es algo que todos los fans de los cómics de X-Men están deseando y por eso, según nos contó Craig, se ha decidido recrear y hacerlo de forma jugable, no tan sólo en una animación. Después de este fantástico nivel, en el que iremos aprendiendo las habilidades de nuestro personaje, el argumento nos transporta a la actualidad, donde Lobezno descubre que lleva dentro una especie de bomba viral que lo matará en 48 horas. La única forma de encontrar un antídoto y evitar tan trágico final será viajar a las abandonadas instalaciones del Departamento H, donde Lobezno se encontrará con su pasado y con un buen número de secretos que no esperaba encontrar. En el juego, que se controla en tercera persona, el sigilo es muy importante en muchas ocasiones, ya que si no nos movemos con silencio llamaremos demasiado la atención. Según nos comentó Craig, en todos los niveles habrá multiples maneras de resolver los problemas, combates y obstáculos. La lucha cuerpo a cuerpo, ya que lobezno jamás utiliza un arma, es uno de los elementos más atractivos del juego. Lobezno es capaz de hacer decenas de combos y golpes para librarse de uno, dos, tres o cuatro enemigos a la vez. Estos cuentan con una pequeña barra de energía sobre sus cabezas para que sepamos cuantos golpes les quedan por recibir. A medida que eliminamos enemigos, Lobezno irá recogiendo sus placas distintivas de soldados, y esot le irá otorgando nuevos movimientos para el combate.

"En todos los niveles habrá múltiples maneras de resolver los problemas, combates y obstáculos", comenta Craig





A medida que el personaje se encuentra con más y más enemigos se enfurecerá y su barra de "rabia" se irá llenando.

Una de las primeras imágenes que veremos de Lobezno en esta entrega de Activision será del cómic ARMA X.

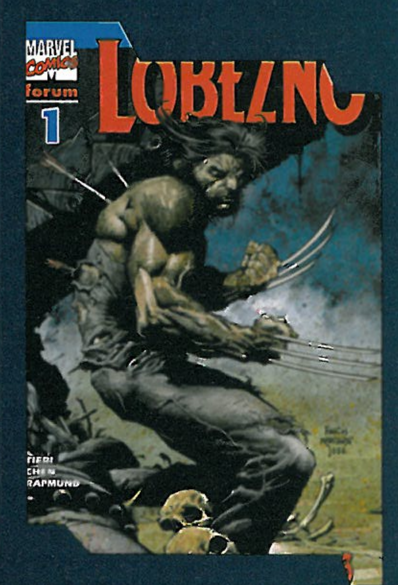
Para ser fiel al personaje, el juego ha dotado a Lobezno de una barra de energía que, lógicamente, va menguando a medida que recibimos golpes, disparos, etc. Pero esta barra, siempre que descansemos y no entremos en combate por un tiempo, se va rellenando por sí sola. Así disfrutamos del poder mutante de Lobezno: la regeneración de su energía y la curación de sus heridas. Otros poderes de este popular mutante también están presentes, así podemos pasar pulsando un botón a su modo de instinto animal, con el que podremos escuchar sonidos imperceptibles para el oído humano, encontrar marcas de pisadas aun calientes en el suelo o seguir cualquier rastro oloroso. Las características de Lobezno se completan con una barra de 'enfado' colocada sobre nuestra barra de energía. Esta barra se irá llenando a medida que entremos en combate. Así, cuando nos encontremos ante una sucesión excesiva de combates, con muchos enemigos sobre nosotros o ante un enemigo de final de fase, la barra podrá llegar a su límite. Será entonces cuando Lobezno entre en el 'Modo Ira', un modo en el que nada lo diferencia de un animal salvaje y donde le veremos dar sus golpes más bestias, unos golpes que acabarán mucho antes con los enemigos.

Una de las citas imprescindibles del año cinematográfico para los amantes de X-MEN, será el 30 de abril.

Después de hablar de todas estas cosas con Craig, este nos mostró niveles espectaculares donde Lobezno tiene que enfrentarse a Dientes de Sable, Magneto o Ladi Death y desplegar todas sus habilidades. Además, nos contó que la versión de Xbox será la que cuente con los mejores gráficos (¿acaso lo dudabais?) y que el juego se encontrará plagado de extras y secretos que encantará a los aficionados a los cómics de este personaje. Así, podremos ir recogiendo las portadas de los cómics de Lobezno más importantes de la historia y, por ejemplo, desbloquear los diferentes trajes que este ha lucido en todas sus series de cómics: el bonito traje amarillo y azul de Arma X o el clásico de mayas de licra naranjas y marrones que lucía con la Patruya X, entre muchos otros.

X-Men 2: Vuelve la fiebre mutante

Tal vez la saga de cómics Marvel más populares de la historia, con el permiso de Spider-Man, ha sido la que los componentes de la Patrulla X, el profesor Xavier y Lobezno (como icono fundamental) han protagonizado. Los mutantes han dado decenas de series diferentes, algunas de ellas que han sobrevivido más de tres y cuatro lustros, y arrastran a cientos de fans por todo el planeta. No fue raro, por tanto, el éxito de la primera adaptación cinematográfica seria de la saga. Ahora, la segunda parte (de una serie que, seguro, será más extensa) está apunto de estrenarse. De momento, en poco tiempo va a salir al mercado el DVD "X-Men 1.5", que viene a ser una nueva versión extendida de la primera película con una montaña de extras inéditos hasta el momento, entre los que se encuentra el trailer del juego que nos ocupa. Otra importante cita para los fans será la reedición del número 1 de la serie "Lobezno" que planeta de Agostini tiene pensado lanzar antes del estreno cinematográfico. Y, claro está, el lanzamiento de X-Men 2: La Venganza de Lobezno. Todo un buen número de citas imprescindibles para todos los fans de los mutantes, que son legión, y, sobre todom a los amantes de Lobezno, este peculiar mutante que es el verdadero protagonista de todo esto.



LLÉVATE UNO DE LOS 10 PACKS EXCLUSIVOS DE MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

XBOX

MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE

¿CUÁNTOS ESTILOS DE COMBATE TIENE CADA LUCHADOR?

www.Virgin PLAY.es

MIDWAY



Distribuido en España por Virgin PLAY



Remitenos tu respuesta por Fax: 91 633 25 64 o por correo electrónico: xbm@mkm-pi.com

NOMBRE: __________

DIRECCION: __________

POBLACION: __________

C.P.: __________

TELÉFONO: __________

E-MAIL: __________

RESPUESTA: __________

Tom Clancy´s SPLINTER CELL

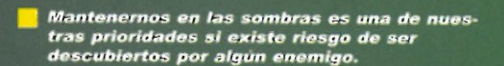


PARTE I

WALKTHROUGH

por Coreidos y RommelESP

En nuestra inserción a la Comisaría deberemos habituarnos a utilizar las gafas de infrarrojos para andar en la oscuridad.


Mantenernos en las sombras es una de nuestras prioridades si existe riesgo de ser descubiertos por algún enemigo.





En este nivel aprenderás a moverte como un veradero espía de la National Security Agency



Nivel: Entrenamiento

Todo buen juego, tiene un tutorial. Splinter Cell es una de las joyas de la corona verde y por lo tanto, no podía faltar un tutorial en un juego dónde la jugabilidad se explota de una forma tan increíble como aquí. Una vez Lambert nos haya contado la vida y milagros de Sam, empezará el tutorial. Poco a poco se irán desbloqueando acciones y teclas para nuestro protagonista con el fin de que el usuario no se pierda.

1.-) Movimiento de cámara

Tecla: Stick analógico derecho

Sólo debemos mover la cámara a la luz roja que se sitúa a nuestro alrededor, primero a la izquierda, luego a la derecha, ahora encima y luego la que tenemos en frente.

2.-) Movimiento del personaje

Tecla: Stick analógico izquierdo, botón Y (salto)

Ahora sólo debemos mover a nuestro personaje hacia el frente con el botón analógico izquierdo. Pulsando hacia delante, nuestro protagonista del Third Echelon dará un paso adelante, dependiendo de la intensidad/grado con el que movamos el stick, andará o correrá, igual hacia ambos lados; si movemos el stick hacia atrás, girará 180°.

Situaremos a Sam frente a las flechas amarillas que hay a ambos lados de la cuesta. Una vez en frente, pulsaremos la tecla Y para dar un salto y el personaje se agarrará al borde.

Ahora movemos el stick de movimiento con orientación a la raya amarilla para desplazarnos y subir (ya que 2 muros no permiten a Sam incorporarse a la altura). Para subir pulsaremos arriba, para dejar caer a nuestro personaje, abajo.Ahora nos dejaremos caer, y Lambert nos comunicará que nuestro próximo objetivo será la ruta de asalto básica.

3.-) Ruta de asalto básica

Teclas: Botón B (agacharse)

Nos situamos frente a la escalera y pulsamos adelante, Sam se agarrará a la escalera y mediante el stick de movimiento podemos subir a Sam (empujando el botón adelante) o bajarle (hacia abajo). Una vez arriba, podemos usar la tirolina o cuerda, que permite que nuestro "prota" se deslice por ella y llegue a puntos con desniveles distantes. Nos ponemos frente a la tirolina, con dirección al lugar al que queremos desplazar y cerca del borde. Pulsamos y mantenemos la tecla de salto hasta llegar a la plataforma de en frente. A nuestra derecha hay una flecha que indica el camino a seguir, el cuál nos llevará a bajar por una barandilla/barra como la de los bomberos. Su funcionamiento es igual a la escalera. Cuando estemos abajo, pulsamos la tecla B para que Sam se agache y podamos pasar por debajo de las maderas transversales. Pulsamos B de nuevo para ponernos de pie y seguimos hacia la izquierda.

Ahora toca el turno del spagat. Nos ponemos a la altura de las flechas amarillas y una vez en medio saltamos hacia un lado (botón Y), cuando estemos un poco elevados, lo pulsamos de nuevo y Sam permanecerá sostenido entre los muros. Pulsamos la tecla Y de nuevo para dejarnos caer. Seguimos por la única dirección posible y nos ponemos debajo de la cruz amarilla,

hora de subirse a la barra. Pulsamos el salto y una vez sostenido en la barra, pulsamos la tecla B (agacharse), y nos colgaremos de pies y brazos. Seguimos de frente, pasando por el aro perforado. Cuando estemos al otro lado, pulsamos la tecla de salto y Sam se soltará. Nos ponemos en frente de la reja metálica y movemos el stick hacia delante, y así superar el obstáculo de la verja sin mayor dificultad; su funcionamiento es como el de la escalera.

Al pasar de lado, colocamos a Sam sobre la señal en el suelo amarilla, al lado del interfono y

0101
0010
1010
0100
0101
1000
1010
0000
0100
0000
1001
0000
0010
0000
0100
0001
1001
0011
0011
0111
0111
1111
1111
1110
1110
1101
1100
1010
1001
0101
0010
1010
0100
0101
1000
1010
0000
0100
0000
1001
0000
0010
0000
0100
0001
1001
0011
0011
0111
0111
1111
1111
1110
1110
1101
1100
1010
1001
0101
0010
1010
0100
0101
1000
1010
0000
0100
0000
1001
0000
0010
0000
0100
0001
1001

Cuando podamos utilizar todos nuestros artilugios podremos llegar a alcanzar lugares insospechados.



Saber utilizar nuestros artilugios en el momento adecuado y sin provocar escándalo puede ayudarnos a pasar desapercibidos.



pulsamos la tecla blanca. Sam se pegará a la pared y podremos pasar por la pared estrecha. Repetimos el movimiento igual que antes una vez llegados al medio y dónde la situación se invierte.

Luego nos ponemos frente a la barra situada a la izquierda e igual que antes, subimos inclinando el stick hacia el frente. Arriba, seguiremos de frente y bajaremos por la escalera.

Cuando Sam esté abajo, seguiremos de frente hasta la flecha que indica hacia arriba, y "rebotaremos" (como al hacer el spagat) para alcanzar el saliente. Para ello, saltamos de cara a la flecha y pulsamos salto de nuevo una vez estemos algo elevados. Caemos por el otro lado y continuamos por la puerta de garaje.

4.-)Uso de la ganzúa

Tecla: botón negro (inventario), gatillo derecho (disparo), stick analógico derecho

Ahora seguimos por el único camino disponible hasta toparnos con una puerta en la que hay que utilizar la ganzúa. Nos armamos con ella (botón negro y la seleccionamos en la modalidad artilugios) y pulsamos el botón de disparo (gatillo derecho). Aparecerá una imagen que simula el estado de la ganzúa en la cerradura. Para abrirla tenemos que ir girando el stick analógico izquierdo hasta que el mando vibre, cuando tiemble, mantenemos la posición hasta que levante la cuña de la cerradura (se oye un 'clac' y retrocede la ganzúa), y repetimos la operación de nuevo hasta que Sam suelte la ganzúa, símbolo de que la puerta está desbloqueada.

5.-)Interactuar

Tecla: botón A (interactuar)

Nuestro objetivo es obtener el código de la puerta por lo que debemos sorprender al enemigo por detrás (bordeando las cajas por la izquierda según entramos), una vez estemos detrás pulsamos el botón A y seleccionamos 'Interrogar' en el menú de interactuar. Cuando nos diga el código (es 28469) pulsamos el gatillo derecho para que "se eche la siesta". Nos colocamos a la derecha de la puerta y pulsamos la tecla A, introducimos el código (nos dirá "Access Granted") y pulsamos gatillo. Entramos por la puerta.

Ahora toca la prueba del scanner de retina. Al entrar nos agachamos (botón B) y pulsamos levemente el stick de movimiento para que Sam vaya a hurtadillas y no se oigan sus pasos.

Nos colocamos detrás con cuidado y pulsamos el botón A, acercamos el cuerpo al scanner (esquina inversa de la puerta por la que entramos) y pulsamos A.

Entramos por al puerta que se ha abierto no sin antes dejar knockeado al guardia que nos sale (gatillo derecho).

6.-) Sigilo

Tecla: Tecla X (enfundar/desenfundar arma), botón direccional (gafas/tipo de visión)

Ni que decir tiene que este es el aspecto principal del juego. Evitar al enemigo es la norma básica de supervivencia ya que a lo largo de los niveles los enemigos son bastantes y la munición escasa. Nos encontramos en un pasillo en forma de L, nuestro objetivo es romper las luces que inundan el pasillo. Pulsamos la tecla X y vamos disparando a cada luz (gatillo derecho), luego pulsamos 'izquierda' en el botón direccional y Sam se equipará con las gafas de visión nocturna. Ahora cruzamos por la puerta que está bajo la cámara. Este objetivo requiere de nuevo la pistola: destruir la cámara. Desenfundamos, apuntamos y disparamos. Cuando deje de rotar será seña de que se encuentra "out of service". Pasamos por la puerta que hay a su derecha y fin.

Esta vez, debemos pasar según va girando la cámara. Debemos tener la cámara fija en la cámara (valga la redundancia) e ir moviendo a Sam sin perder de vista al enemigo electrónico. Tenemos 2 puntos para escondernos y son 2 cajas situadas fuera de la verja que hay a la derecha pero necesitamos estar agachados para que nos cubran. Cuando hayamos superado el obstáculo, tenemos una puerta en frente por la que podemos salir y seguir adelante.

Al pasar la puerta se activará la misión de ocultar el cadáver.

Nuestra principal arma para conseguir pasar desapercibido es el sigilo, pero cuando eso también falla.



Permanecer en los lugares más sombríos no spuede facilitar la tarea de disparar a un contrario sin que nos localicen.



La primera misión nos meterá en una Comisaría en el corazón de Tbilisi, capital de Georgia

Debemos agacharnos y sigilosamente colocarnos detrás del guardia que se encuentra a nuestra derecha. Pulsamos la tecla A (interactuar) y cuando Sam lo tenga por el cuello lo llevamos al cuarto intermedio, en el que hay una estantería. Lo arrastramos al final del mismo y lo dejamos "grogui" (gatillo derecho), ahora podemos moverlo más al fondo (si creeis que no es suficiente) pulsando la tecla A, Sam cogerá el cuerpo y entonces controlareis al prota, pulsando A de nuevo, soltaremos el cadáver. Nota: Para soltar más rápidamente el cuerpo, pulsamos la tecla desenfundar por lo que Sam lo tirará al suelo incorporándose rápidamente pistola en mano. Cuando se vaya el guardia que ha venido a inspeccionar, salimos por la puerta que estaba en frente del vigilante que hemos "dejao tieso".

La prueba del sonido. Nuestro objetivo es ser casi inaudibles, para ello hay que ir constantemente en modo sigilo (agachado y pulsar levemente el stick analógico izquierdo). La primera es caer del nivel actual a uno inferior, asegúrate de estar agachado, sino Sam caerá con su peso en una red de alambres y el resultado puede ser bastante "sonado". Ahora hay que subir a una plataforma pequeña, yendo en sigilo, pulsamos la tecla Y (salto) y subiremos sin ninguna dificultad. Continuamos agachados y subimos por nuestra derecha, continuamos en modo sigilo y vamos zigzagueando para evitar las cadenas y posteriormente pasamos por encima de los vidrios en modo sigilo (esa es la clave para superar estra prueba, ir agachados y despacio) y entramos por la puerta de la derecha, y luego de nuevo por una puerta a nuestra derecha, al lado de los barrotes para acabar con los entrenamientos.

Nivel 1: Comisaría

Seguimos de frente y a la derecha, subiendo por unas escaleras evitando ser vistos por el guardia que patrulla en la verja de nuestra izquierda y el matón que se encuentra en el balcón de encima de esta verja, proseguimos hasta una escalera de mano de emergencia. Nos colocamos debajo de la escalera de emergencia y saltamos, luego continuamos hacia arriba hasta llegar al tejado. En lo más alto del tejado y en frente de la escalera hay una trampilla, entramos por ella y nos dejamos caer; continuamos por un pasillo estrecho y bajo y al terminar, nos acercamos a la pared de la izquierda (deja de babear con los efectos de luz...) y Sam se agarrará a una tubería. Subimos por ella. Ahora hay que llegar al edificio que hay en frente, para ello continuamos a nuestra izquierda y nos agarramos al cable/tirolina y nos deslizamos. Una vez dentro, atravesamos la puerta que hay en frente, a la derecha.

Continuamos a la izquierda y entramos por la puerta de la izquierda. Entraremos en un cuarto inundado por la luz exterior, continuamos por la puerta que hay a nuestra derecha si continuamos de frente. Seguimos rectos hasta llegar a una columna de escaleras de emergencia y bajamos por las escaleras pegados a la barandilla para no quemarnos. Una vez en el piso inferior (debido al fuego no podemos descender más) nos metemos por la puerta de la derecha. Nos agarramos a una tubería situada en el techo de manos y pies (salto + agacharse) y pasamos el agujero del suelo en llamas, continuamos por la única vía posible situada a nuestra izquierda y entramos en un cuarto lleno de llamas con material de oficina y mesas por los suelos. Salimos por la puerta de la izquierda y entramos por una inmediata puerta situada a nuestra derecha que nos llevará a unas escaleras incendiadas. Subimos pero al acceder al último tramo de escaleras nos encontraremos con 2 llamas, hay que pasar por el área de la que emana humo, entre las 2 llamas. Subimos y entramos por la

Aunque estamos en mitad de una guía sobre uno de los mejores juegos de Xbox, no podemos de dejar de babear por sus gráficos.



¿Y para qué hablar de los efectos de luz? Sencillamente son impresionantes y en ocasiones pueden ser la clave del éxito.



Es muy importante estar atento a los escasos lotes de munición que aparecen en la misión

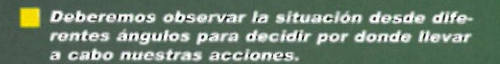
primera puerta a la izquierda. En frente hay un contacto con el que Sam debe hablar, nos situamos cerca y pulsamos A.

Al terminar (fallecimiento del sujeto) continuamos por nuestra derecha, atravesamos un pasillo y llegamos a una sala llena de humo. Nos agachamos, ponemos visión nocturna y disparamos a cada una de las claraboyas que hay en el techo para que se disperse el humo. A la derecha de la puerta por la que entramos está la salida.

Ahora abrimos la puerta de enfrente y entramos agachados en la próxima estancia ya que los guardias del nivel inferior podrían dar la alarma. Continuamos por nuestra derecha siguiendo la única dirección posible. Casi al final nos encontraremos con una ranura en el balcón, a través de la cuál podemos saltar al balcón de en frente; ten cuidado de no caerte, eso haría que tuvieras que empezar desde el último punto guardado. Continuamos hacia nuestra derecha en modo sigilo. Tenemos que acceder a la casa situada al otro lado de las verjas de madera pero hay 2 guardias custodiándola. Primero, nos encargamos del que se encuentra fuera cuando se acerque al límite del balcón, le agarramos por detrás y damos buena cuenta de él. Lo llevamos a un lado de la puerta (generalmente, la izquierda) y lo dejamos. Cogemos la lata que se encuentra al otro lado y desde dónde dejamos el cadáver, lo lanzamos al inverso (es decir, si dejamos el cuerpo a la izquierda, lanzamos la lata desde la izquierda, al lado derecho de la puerta), cuando salga el guardia, iniciamos las "conversaciones agresivas". Recomiendo utilizar la pistola lo menos posible ya que la munición suele ser escasa y los niveles largos. Entramos en la casa (es la propiedad de uno de los agentes asesinados, Blaustein) y pasamos el salon, subimos una pequeña escalera y entramos por la izquierda, dejando la cocina a la derecha, seguimos a la izquierda y entramos por la primera puerta a la izquierda. Una vez en el baño, cogemos el botiquín (al lado del lavabo). Entramos por la siguiente puerta, el cuarto de dormir, y nos situamos junto a un cuadro que hay a nuestra izquierda, al lado de la puerta y del interruptor de la luz y se activará la función de interactuación 'Abrir'. Lo abrimos, y 'Utilizamos el ordenador'. Salimos por la puerta que hay enfrente a la puerta por la que entramos al cuarto, previa introducción del código de acceso que se encuentra en el ordenador oculto por el cuadro. Continuamos a la izquierda por el balcón y nos deslizamos por la cuerda. Seguimos por nuestra izquierda, subimos el tejado y entramos por la puerta que se sitúa en la misma dirección. Seguimos de frente y saltamos por el hueco del ascensor con intención de agarrarnos a las sirgas que lo sujetan, nos dejamos caer y entramos por la trampilla que hay encima del ascensor, continuamos de frente y pasamos, utilizando la ganzúa, por la puerta de la izquierda.

Continuamos en modo sigilo de frente y bajando unas escaleras nos encontramos con 2 policías ejerciendo un poco de "presión" sobre un detenido. Tranqui... no desenfundes la pistola. Seguimos de frente pero bajando por la escalera de la derecha, a media altura y estando agachado, saltamos y nos agarramos a la izquierda, seguimos agarrados al borde y continuamos hasta la esquina, y luego hacia la derecha. Seguimos hasta el rincón de en frente y cuando el guardia que patrulla se vaya hacia el final continuamos por debajo del balcón y metiéndonos en el callejón que hay a la derecha. Cuando el guardia vuelva, seguimos por donde el vino y subimos por las escaleras de la izquierda en modo sigilo. Continuamos por el único sitio posible y cruzamos una puerta que nos lleva a una plaza un poco caótica. Hay un guardia a nuestra

El sigilo, la prudencia, el no querer hacer las cosas demasiado rápido son la principal arma de Sam Fisher.



Deberemos observar la situación desde diferentes ángulos para decidir por donde llevar a cabo nuestras acciones.





izquierda, en el primer piso del bloque de esa dirección. Cuando se vaya, pasamos en dirección al punto inverso de la plaza, hacia el jardín que hay allí. Atravesamos el jardín, y entramos por el hueco oculto estando agachados. Recorremos un pequeño pasillo agachados y vamos a dar con nuestros huesos a una salita impregnada por una luz roja.

Cogemos la munición de la pistola que hay en la esquina de enfrente, y un equipo médico a nuestra derecha. Al lado de la verja que bloquea la puerta hay otro equipo médico, luego utilizamos el ordenador y salimos de nuevo. Salimos por el mismo pasillo estrecho por el que entramos y continuamos a nuestra derecha, por la verja abierta esquivando al guardia que patrulla ahora la plaza. Continuando en sigilo, nos pegamos a la derecha y elegimos el camino de la izquierda evitando al guardia. Continuamos por el único camino posible y entramos por la derecha, lo que nos lleva a un pasillo techado con enredaderas y por dónde traspasan varios haces de luz. Seguimos por la izquierda de este pasillo, y nuevamente a la izquierda. Pasamos el patio y nos subimos al contenedor de basura del fondo a la derecha, y utilizando la pared como trampolín saltamos y nos agarramos a la única parte del muro de acceso que no tiene verja y por la que se puede pasar.

Una vez abajo del muro, seguimos de frente y tomamos la primera a la derecha, descendiendo por unas escaleras de madera. Entramos por la puerta que hay a la izquierda (sótano de la comisaría) previa introducción del código (5929). Seguimos de frente en modo sigilo, deshaciéndonos del guardia en cuanto sea posible y tratando de no despertar a los presos pues alertarían al guardia. Una vez que hayamos dado carta al guardia, escondemos su cuerpo en la primera puerta a la izquierda por el pasillo que entramos. La siguiente puerta es el cuarto de limpieza para el cuál es necesario la ganzúa. Una vez salido del cuarto de limpieza, la primera puerta a la izquierda es el botiquín, podemos utilizar el ordenador y recoger más información para el señor Fisher. Al otro lado de la sala se encuentra la sala de autopsias/morgue. Cuando entremos, en el lado inverso de la sala hay una cámara, un par de balas nos ahorrarán una alarma. Podemos dar buena cuenta luego al programador que está a la izquierda, y coger el maletín a medio camino del sujeto informático. Tras un par de vueltas Sam reconocerá los cadáveres de los agentes que buscábamos, Blaustein y Madison. Volvemos al pasillo principal y salimos por la única puerta que queda, luego continuamos el ascenso por unas escaleras metálicas. Entramos por la puerta en modo sigilo, y cuando terminen de hablar el recepcionista y el otro, damos buena cuenta del primero. A su derecha hay un botiquín. Rodeamos la recepción y nos topamos con una puerta que sube a un piso superior por la cual accedemos. En modo sigilo subimos las escaleras.

Al subir hay 2 guardias "chateando", por detrás y en modo sigilo damos buena cuenta de ellos. Entramos por la segunda puerta a la derecha en modo sigilo y liquidamos al guardia que nos espera dentro. Utilizamos el ordenador y ahora volvemos a la recepción por dónde hemos venido y salimos por las puertas dobles, en frente de la recepción.

Nivel 2: Ministerio de defensa

Vamos de frente y a la izquierda y nos agarramos para descender a una pequeña chimenea que hay bajo el foco de luz. Una vez abajo entramos por la ventana del primer piso, para ello, bajamos hasta que Sam se pare y luego pulsamos Y (salto) y calculamos la trayectoria para entrar en el Ministerio de Defensa. En modo sigilo disparamos a la cámara que hay bajo la puerta en el punto inverso por el que entramos y cuando el guardia se acerque a la cámara, le enseñamos "quien manda". Salimos por la puerta que hay debajo de la cámara que hemos roto. Hay 2 guardias, uno que esta fijo y otro que patrulla. Cuando el que patrulla

Deberemos mirar nuestro inventario de ítems para conocer en cada momento qué es lo que llevamos encima.



Conocer los recovecos de una sala puede sernos de gran ayuda para encontrar el mejor sitio para escondernos.



vaya hacia el que no se mueve, nos acercaremos y mataremos al segundo, y en una de las 2 zonas oscuras haremos lo mismo con el segundo. A parte de la puerta por la que hemos entrado hay otras 2, una en el mismo lado que esta y otra entre medio de ambas pero a la izquierda, es por esta (la del medio) por la que hay que ir. Entramos y subimos antes de bajar, encontraremos un lugar en reformas. Mediante rebotes en la pared hay que acceder a la viga más baja, luego miramos a la viga del medio y saltamos a ella, y lo mismo con la mas alta. Una vez arriba, cogemos el equipo médico y la ganzúa desechable. Volvemos a bajar. Continuamos bajando hasta toparnos con una cámara, la destruimos sin más miramientos. Bajamos otro piso y destruimos la camara pertinente. Seguimos bajando hasta encontarrnos una puerta.

Atravesamos la puerta y destruimos la cámara que hay en la pared de la derecha, justo en frente. Rodeamos el aparcamiento por las zonas oscuras, pasamos un coche azul y justo al lado del coche beige, hay una cámara, la destruimos. Cuando se acerque un hombre, le cogemos sin disparar (es importante no matarle, sino la misión fracasará) y le interrogamos. Cuando acabemos, le dejamos KO (gatillo derecho de nuevo). Volvemos al pasillo principal (el de las 3 puertas) y entramos por la única que queda, rompemos la cámara que hay encima de la puerta una vez dentro. Salimos por la puerta de enfrente.

Hacia la derecha, saltamos a la barandilla del balcón y de ahí a la tubería que se encuentra pegada al muro. Seguimos hacia la derecha y nos colamos por la ventana de la cocina en modo sigilo. Eliminamos a los cocineros cuando se vaya el guarda que entrará poco después que nosotros por la puerta de enfrente a la derecha. Seguimos por la puerta por la que entró el guardia y lo eliminamos en cuanto se nos plantee oportunidad. Salimos por la puerta de la izquierda y seguimos por la derecha, bajando unas escaleras que dan al hall del ministerio en modo sigilo. Eliminamos al guardia que hay a la derecha y bajamos por las escaleras que se encontraban a su izquierda, una vez debajo de nuevo por la izquierda, rodeamos la escalera y eliminamos sigilosamente al guardia que hay frente al ordenador. Luego hacemos lo mismo con el que hay a la derecha, en la puerta principal, escondemos los cuerpos, y en el ordenador que protegía el primer guardia, lo utilizamos para desactivar la red por laser. Cuando baje el mando a comprobar la seguridad lo agarramos sin matarle y le utilizamos en el scanner de retina que hay justo debajo de la escalera por la que bajamos a este nivel, luego, le damos pasaporte. Entramos en modo sigilo y con cuidado, eliminamos la cámara que hay encima de la puerta en el lado inverso del cuarto. Cuando atravesemos las puertas debemos utilizar el micrófono para escuchar la conversación que tienen el pirata informático y Grinko en el ascensor que hay en frente, a la izquierda. Ahora nuestra misión es entrar en el ordenador de Nikoladze. Debemos ir a la puerta de enfrente pero tres guardias patrullan la zona, esquivarlos o eliminarlos va a gusto del jugador. Una vez dentro podemos escondernos en el cuarto y eliminar a los guardias que bajarán en el ascensor y de paso coger el kit médico que hay. Cuando terminemos entramos en el ascensor y subimos al segundo piso. Eliminamos la cámara que hay a nuestra derecha, e intentamos entrar en la zona de seguridad que hay a la izquierda, tras unas puertas de cristal. Pide un código pero debemos meternos cuando un guardia salga o entre y en modo sigilo, o bien, cuando un guardia de dentro nos vea, obligarle a salir y noquearle en el momento que abra la puerta. Cogemos la próxima puerta a la izquierda y nos reponemos de munición (en la estantería de la derecha), subimos por la escalera y justo a nuestra derecha hay una chimenea por la que poder descender al despacho del "presi" de Georgia y un guardia haciendo su trabajo. Descendemos hasta el despacho y antes de entrar rompiendo la ventana, apuntamos con

Nuestro protagonista se enfrentará a algunas situaciones de alta tensión como las que pueden ocasionar los incendios.



En la segunda misión deberemos permanecer atentos a que no salte ninguna de las alarmas.



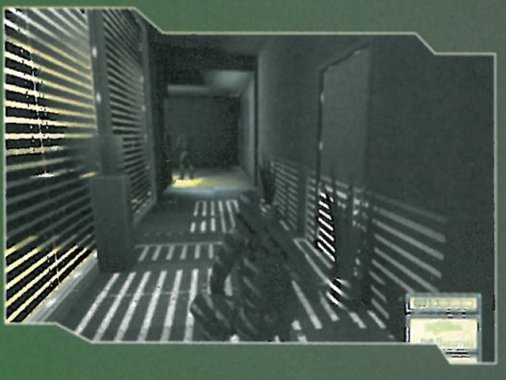
En la refinería de petróleo del tercer nivel debremos luchar contra una potente IA

el arma y disparamos 2 veces, 1 para romper el cristal y otra apuntándole a la cabeza. Utilizamos ambos ordenadores y cogemos la granada, apagamos la luz y esperamos a que entren un par de guardias, en el despacho que queda a la izquierda de esa puerta según entran; les damos un billete gratis al barrio de los "sin carne" (la granada felicitaría la labor) y accedemos de nuevo a los ordenadores. Ahora salimos por esa puerta y accedemos por la izquierda a la única puerta que hay (antes cerrada). Ahora sólo hay que volver al garaje dónde ya estuvimos antes tomando precauciones.

Nivel 3: Refinería de petróleo

Nos encontramos en la refinería de petróleo. Tal y como empezamos la misión, giramos a la derecha y subimos por las escaleras hasta arriba del todo, seguimos por unas tuberías a la derecha y por un madero que nos lleva a una alambrada, nos dejamos caer levemente a la derecha, nos agachamos y pasamos por debajo de 2 sujeciones en X. Nos ponemos de pie y nos agarramos a la izquierda, para pasar deslizándonos por debajo de una caja de metal (nuestra posición será revelada). Una vez superado, guardamos y continuamos a la derecha, a una rejilla metálica, saltamos mirando hacia nuestro objetivo y nos deslizamos por la cuerda. Una explosión durante el descenso dejará al aire un nuevo acceso, la tubería. Subimos a ella y nos introducimos. Continuamos de frente, dirección contraria al crudo. Seguimos de frente, subimos la escalera y abrimos la trampilla. Tras la secuencia del informático y sus escoltas, en modo sigilo y cuando ya se hayan atravesado los guardias el puente y quede solo uno, subimos por las escaleras de la izquierda de la trampilla (mirando hacia el embarcadero) y saltamos a la primera tubería en vez de subir hasta arriba del todo y de ahí al cuadro que hay abajo con 2 barras cruzando de lado a lado que se sumergen por el centro, una tubería negra lo cruza por el medio pero se encuentra más abajo. Hay que dejarse caer a las aspas que encuadran a las 4 columnas del soporte y cruzar de ahí hasta el piso intermedio que hay entre el embarcadero y el puente. Elimina al guardia antes de subir. Sube por las escaleras y atraviesa el puente. Ahora una secuencia de los ataques por 3 F-15.

Continúa subiendo las escaleras en modo sigilo. Una explosión alertará al guardia que hay en frente del primer piso, momento en el que debes correr y esconderte en el muro de la izquierda. Cuando el guardia se vaya, continua y síguele (tu misión es seguir al informático y no alejarte mucho). Un poco más adelante hay un punto de guardado, en el que el primer guardia y el informático entrarán en una sala, elimina al que hay fuera rápidamente pues otro guardia se une "a la fiesta". Una vez eliminados sigue al pirata y al guardaespaldas tomando la primera a la derecha en el edificio que protegía el primer guardia eliminado. De nuevo a la derecha y sigue por la puerta que hay en frente, antes de entrar, habrá una explosión y tu objetivo cambiará, ahora lo principal es el maletín del hacker.
Vete a la parte de atrás de la cocina y coge un kit médico que hay al fondo. Sal y vete por donde apareció el segundo guardia, graba y pégate a la izquierda y pasa agachado, unos cristales se romperán, salta a la plataforma de en frente y salta de nuevo para cogerte a la tubería de arriba, pasa a gatas (salto + agachar). Un guardia se quedará a destruir los ordenadores, dale pasaporte y sal por la puerta por la que salió el hacker. Sube por las escaleras, comienza la persecución. Ahora tu misión es seguir al pirata. Sigue de frente a la izquierda. Sigue por la derecha, baja por las escaleras y entra por la puerta a la izquierda evitando al guardia.



El Cuartel General de la CIA nos hará ser muy cuidadoso en cada uno de nuestros pasos para no cometer errores.



Permanecer agachado puede ser una de nuestras posiciones más recurrentes a lo largo de todo el juego para ocultarnos.

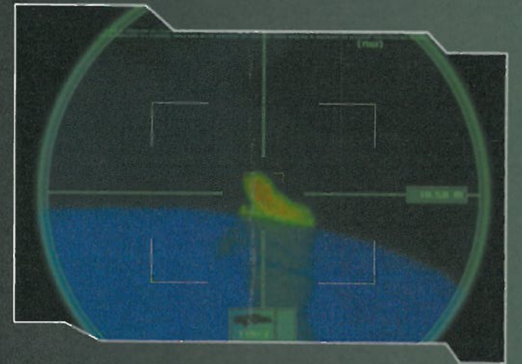
Salva la partida. Continua por el pasillo de la izquierda y por esa misma puerta hacia el final por la izquierda, de nuevo la izquierda y baja por las escaleras de en frente, esta escena es desde la que comenzamos en la plataforma. Continuamos por el puente y bajamos hasta el muelle dónde nos espera un informático un tanto... asustado. Por detrás le interrogamos hasta que nos repita lo mismo, le damos el "golpe de gracia" y nos quedamos con su bonito maletín.

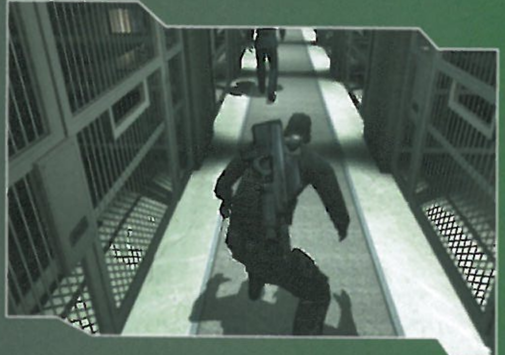
Nivel 4: Cuartel general de la CIA

Desde ahora tenemos la vista térmica (derecha en el botón direccional). Evitando los guardias vamos al lado inverso del jardín, y vamos contrarreloj. Tenemos 1 minuto y medio para ir al otro lado y entrar por el sistema de ventilación así que manos a la obra. Una vez al otro lado, subimos por la verja, el lado que está sin alambre de protección (a la derecha de la esquina izquierda si miramos de frente), pasamos al otro lado y saltamos a la plataforma que hay en medio, luego al saliente que hay enfrente, un poco más elevado de la lámpara, luego a su izquierda y abrimos la trampilla, pasamos por debajo del ventilador y salvamos. Vamos por la izquierda en modo sigilo y cuando el guardia que hay al otro lado de la verja se vaya, pasamos a su lado utilizando las habilidades de Sam como trepador. Entramos por dónde el se ha ido y escondidos en una de las zonas oscuras (utilizad el sensor para saber vuestro nivel de ofuscación) a que vuelva, momento que aprovechamos para continuar. Esquivamos la cámara el final del pasillo y subimos por las escaleras que hay a la derecha. Nos mantenemos abajo, y cuando el guardia que se encuentra arriba se aleje hacia el fondo, aprovechamos para subir y darle "receta", bajamos las escaleras de enfrente y vamos hasta el final del pasillo esquivando al guardia (si da la casualidad de que nos lo topamos) y con cuidado de evitar la cámara. El objetivo es la puerta que hay a la derecha así que cuando la cámara enfoque a la izquierda, nos pegamos a la puerta y utilizando la ganzúa, entramos. Seguimos por la izquierda, luego de frente y a la derecha (si, hemos dado un rodeo por la oscuridad) evitando al guardia que patrulla por el medio. Ahora nos subimos al mostrador y agachados, nos bajamos y le damos un par de "yoyas" al vigilante, luego saltamos otra vez por el mostrador por dónde accedimos y le damos cuentas al que está al otro lado. Cogemos la lata que hay en un extremo del mostrador de la recepción y la tiramos a una zona oscura para que vaya el guardia del medio, cuando se acerce al señuelo, lo mismo, pasaporte y a otra cosa mariposa. Ahora, entramos al cuarto que había detrás de la recepción por la puerta que da al hall y a la recepción, agachados y evitando ser descubiertos, le arreamos al vigía que hay allí. Salimos por la puerta por la otra puerta y tenemos otra puerta en frente, entramos y cogemos el kit médico, el disipador y las balas de fragmentación. Salimos por esa misma puerta y cogemos la primera a la derecha (un detector de metales). Guardamos y salimos por la primera a la izquierda: un hombre hablando por teléfono, un guardia y un ascensor. Vamos por la derecha pegados a la pared y accedemos al final, junto al sillón que hay a la izquierda del guardia, cogemos la lata (Interactuar/objeto) y la lanzamos al otro lado de la habitación. El guardia irá, momento que aprovechamos para darle caña al del móvil, a la vuelta del guardia le cogemos por detrás en modo sigilo mientras se reincorpora a su posición. Utilizamos el ascensor y nos vamos, abajo. Guardamos y seguimos de frente, nos pegamos a la pared y vamos a la izquierda, cuando pase "el chico de las fotocopias" le mandamos a los brazos de Morfeo, y lo escondemos en cualquiera de los dos cuartos. En el de la derecha, utilizamos el ordenador y eso nos dará el código de acceso de la sala del servidor principal (2019). Salimos del cuarto y continuamos por el pasillo cogiendo la primera intersección a la izquierda, entramos por la puerta de la derecha y cuando terminen de hablar los 2

A partir de la cuarta misión podremos contar con la visión térmica para localizar enemigos en la más absoluta oscuridad.

Uno de los primeros apuros dentro de la Comisaría de la primera Misión será utilizar nuestro hábil salto SPLIT.





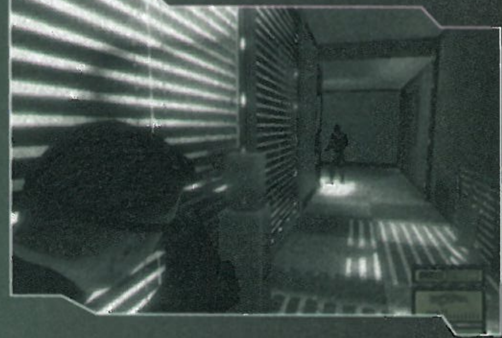
La cuarta misión nos hace entrar dentro del Cuartel General de la CIA

guardias, eliminamos al que se queda. Volvemos a la intersección y elegimos el otro lado esquivando a los guardias y pasando pegados a la pared por los claros de luz y siempre en modo sigilo continuamos hasta la primera puerta pasadas 2 máquinas expendedoras de latas, el código es 7687. Para continuar, debemos agacharnos y bordear la mesa por detrás del guardia que hay mirando los archivos cuando el guardia que patrulla se ponga a mirar servidores, así que por detrás accedemos a la sala del fondo dónde hay un kit médico, miramos el ordenador que nos dará el acceso a la sala del generador auxiliar de electricidad (110598). Salvamos la partida. Continuamos a la derecha, bajamos las escaleras y vamos zigzagueando esquivando a los guardias, sin lastimarles; cuando pasemos el primer guardia (se mete en un rincón, momento que aprovechamos para pasar) llegaremos al segundo, que está jugando al bingo con el móvil, nos pegamos al armario y pasamos lentamente, seguimos por la izquierda y subimos las escaleras, en el armario de en frente tenemos nuestra querida arma, balas de fragmentación y artilugios varios, nos armamos hasta los dientes y salvamos. Salimos por la puerta y llegamos a un pasillo muy parecido al que llegamos cuando bajamos del ascensor, continuamos con cuidado de no ser descubiertos por el guardia que hay en la habitación de la izquierda según giramos por la esquina. Seguimos por la izquierda y el próximo cruce por la derecha nos encontramos la Sala de guerra y un guardia patrullando la entrada, nuestro objetivo está a la izquierda (sala del servidor) así que cuando esté en el lado inverso al nuestro, nos ponemos al cobijo de la sombra de la columna del medio y continuamos por esa sombra, entramos por la puerta de en frente con cuidado de no ser vistos y tomamos la primera a la derecha, e introducimos el código 2019. Bajamos por la escalera al nivel inferior que hay en medio con cuidados de no ser visto por el guardia que patrulla estas "costas", cuando nos lo encontremos en la sala oscura en la que estamos, lo eliminamos, luego accedemos por el pasillo lleno de luz y eliminamos al "manitas" que está arreglando unos cables y accedemos al ordenador principal de la CIA que está en la columna de enfrente, a la izquierda. Salimos por dónde entramos, y accedemos al pasillo principal de nuevo, ahora, nada más salir nos vamos a la izquierda, giramos y entramos en los baños de la derecha (el de mujeres) y cogemos el kit médico. Salimos y continuamos por el pasillo, casi al final, hay un guardia vigilando, nos armamos con las balas de fragmentación (las atontadoras), y apuntamos a su cabeza sin sacar todo el cuerpo, y disparamos (gatillo izquierdo), entramos y cogemos su mochila, apagamos las luces (si pasa algún guardia verá el cuerpo durmiendo la mona) y salimos por la otra puerta, giramos a la derecha y con cuidado vamos bordeando por la derecha el hall, (hay 2 cámaras en el techo, 1 en el medio y otra debajo de la puerta de enfrente), salimos por la puerta de enfrente por la que entramos. Continuamos y bajamos unas escaleras disparando a la cámara, metemos el código 110700 y entramos dentro dejando KO al guardia que hay a la izquierda en la sala. Entramos por la segunda puerta a nuestra izquierda según entrábamos y cogemos dos bengalas, entramos por la puerta de la derecha y luego al ascensor, pulsamos arriba y salimos. Guardamos seguimos de frente/derecha por la puerta, entramos agachados y nos pegamos a la pared de enfrente, continuamos pegados hacia la derecha por detrás de los ordenadores y giramos al llegar a la esquina. Cuando podamos, continuamos por la puerta de la derecha, pasamos la zona de las oficinas y

Uno de nuestros gadgets preferidos es la cámara snake que dicen ya vendrá implementada en otros juegos como Metal Gear.



Afinar la puntería en la oscuridad será cuestión de pulso, paciencia y saber estar en el lugar oportuno.



La quinta misión nos meterá en un laberinto de computadoras y puertas con códigos secretos

entramos a la puerta de la derecha, accedemos al ordenador, salimos y continuamos por el pasillo de la derecha y guardamos. En frente, al final hay un guardia y una cámara sobre su cabeza, para ahorrarnos munición y algún disgusto que otro, en medio del pasillo a la izquierda (para verlo mejor poneros la visión nocturna) hay dos puertas que dan a la sala de conferencias, entrad y agachados pasad por el medio, girad a la derecha, y tornar la barandilla a la izquierda, deshaceos del guardia que hay en frente de la puerta en la parte de atrás (sino, oirán el grito del guardia cuando lo dejéis "sopa"), salid por la puerta que custodiaba el guardia y agachados y en modo sigilo id hacia el final, entrad en la puerta de la derecha que hay inmediatamente antes de la del final, y sin hacer ruido utilizad el ordenador que hay a la derecha (no toquéis a los guardias, no os causarán ningún mal y os ahorrareis munición), os dará el código de la puerta del fondo (0614).

Al salir girad a la derecha e introducid el código que acabáis de obtener. Continuad por la izquierda y entra en la oficina que pone UFO (lo que los americanos llaman OVNI), ahora pasa por la puerta de la derecha e introduce el código 020781, en la mesa de la izquierda hay 3 cámaras de seguimiento y en la de la derecha 2 disipadores, tómalos y sal al pasillo de nuevo. Continúa por la derecha, sal por la puerta y coge por detrás a tu objetivo (el hombre de la americana marrón), déjale "grogui", desenfunda tu nuevo rifle y dale con un dardo al que está afuera patrullando. Coge a Dougherty (el hombre de la americana marrón al que le diste un capón) y continúa por la izquierda, de nuevo por la izquierda por un acceso que hay en la alambrada, y luego coge el primer puente a la izquierda y luego dobla la esquina por la derecha, entra por la puerta de la izquierda y guarda.

Con el cuerpo del señor Dougherty, baja las escaleras metálicas en modo sigilo y entra por la puerta de la derecha, sigue de frente por la izquierda sin ser visto, gira cuando no puedas seguir de frente, a la derecha y luego a la izquierda por la puerta evitando al guardia, una vez fuera baja las escaleras y evita al guardia que patrulla por esa zona. Gira a la derecha y rompe las luces, esquiva al guardia y continúa por allí, elimina a los dos guardias que hay frente a la vagoneta, coge el cuerpo de Dougherty (si lo dejaste) y llévalo allí.

Misión 5 , Kalinatek

Nos encontramos en el aparcamiento, avanza hasta el coche amarillo y espera a que venga el guardia para noquearlo de espaldas al coche. Resguarda tu posición en la pared de enfrente y noquea al guardia que se dirige hacia el anterior guardia. Recoge el botiquín del puesto de guardia y sube por las escaleras.

En la planta superior lanza una botella hacia la izquierda para distraer al enemigo mientras tu te cuelas agachado por la pared derecha hasta llegar a unas cajas de madera que deberás subir para salir por la ventana. Una vez subido encima de la caja que mantiene la grúa de construcción salta para agarrate a la barra superior para alcanzar el otro extremo.

Una vez allí salta hacia el edificio mas cercano que contiene unas cajas y un pivote que nos servirá para bajar por la fachada hasta caer al piso de abajo.

Espera que llegue un terrorista por la puerta, noquéalo por la espalda, recoge la bolsa que lleva con el código 97531. Entra por donde ha venido el guardia y a mano derecho introduce dicho código.

Atraviesa la habitación hasta llegar a una habitación con una puerta a la izquierda. A la derecha detrás de unos archivadoras hay un conducto de aire por el cual entrar.

Al otro lado del conducto veras a dos terroristas, apaga la luz de tu habitación y abre la puerta.

Dispara a la bomba que se encuentra a la altura de los terroristas a mano derecha para neutralizarlos.

Cruza el pasillo hasta llegar a la

Nuestro equipo incluye un aturdidor que podremos utilizar en las ocasiones que nos enfrentemos uno contra uno.

Avanzar con sigilo puede solucionarnos la papeleta en más de una ocasión si somos lo suficientemente silenciosos.





esquina y mata al guardia a balazos. Entra por el hueco del ascensor para bajar a la siguiente planta. En la planta baja corre rápidamente a la parte derecha y recoge las grandas de la mesa. Elimina a los terroristas dentro de la habitación de en frente tirando una granada dentro. Sigue por ese pasillo hasta ver dos habitaciones , una a cada lado y dos guardias viniendo de frente. Dispara a la mina que se encuentra en ese pasillo a mano derecha para matarlos.

Dirígete a la habitación de la izquierda y con mucha lentitud y agachado ,para no detonar las minas, llega hasta los científicos y desactiva primero la bomba de la izquierda y luego la de la derecha. Así conseguirás un nuevo código 33575.

Vete por el pasillo donde venían la ultima pareja de terroristas y usa el nuevo código en la puerta. Agachado y con lentitud pasa por las oficinas de la derecha hasta llegar al pasillo central que estaba cortado por el fuego. Al fondo hay una puerta, abrela con la ganzúa. Una vez dentro sube por los archivadores para llegar al fondo de la habitación en donde se encuentra la dichosa bomba, desactívala.

Sal de esa habitación y vete a mano izquierda hacia el auditorio, noquea al guardia que esta dentro de la habitación de cristal. Baja las escaleras por la derecha y noquea al guardia que esta en la zona de butacas. Baja al sótano por las escaleras de la izquierda. Permanece en tu posición del pasillo del sótano y lanza varias grandas al otro extremo para eliminar a los 3 guardias. Continúa hasta llegar a mano derecha a una sala donde te aprovisionaras y donde deberás restablecer el sistema eléctrico.

Regresa al auditorio , y noquea al guardia que posee el nuevo código 1250 que usaras en la puerta de esa misma sala.

Sube las escaleras silenciosamente, recoge las granadas de la mesa y rompe las luces de esa zona de la habitación. Mata a los 2 terroristas que están de frente con el rifle. Continua por el pasillo hasta llegar a una sala pequeña recoge allí 2 botiquines. Lanza una granda por el pasillo que hay hacia la derecha para eliminar al siguiente guardia. Una vez despejada la zona dirígete a la sala de cristal y noquea al guardia. Usa el PC para abrir la puerta que debes atravesar.

Sube las escaleras y espera a que uno de los guardias se vaya solo a la cocina para noquearlo, el otro será neutralizado en el baño.

Sube por el conducto de ventilación del baño y elimina al soldado que se encuentra al otro lado de un disparo. Habla con Iván que se encuentra en esa misma habitación. Sal y toma el ascensor. En la planta superior lanza una granada dentro de la habitación de en frente para eliminar a los 3 terroristas. Continua hasta llegar a un lugar con unas cajas que hay que subir para alcanzar la parte superior y caer en la siguiente zona. Sal y lanza una granda a la pareja de guardias del fondo. Coge el botiquín y continua hasta encontrar una sala con 3 guardias,eliminalos a base disparos ya que te puedes cubrir fácilmente con las cajas. Continua hasta llegar a unas escaleras, al final hay 3 terroristas, entra a la habitación y salte de ella para llamar la atención, una vez hecho esto tira una o dos grandas hacia el fondo para allanar terreno y remata el que quede a base de rifle.

Toma las escaleras y a mano izquierda continua. Recoge la munición y lanza una granda al fondo donde están los 3 terroristas. Al fondo a mano izquierda entra por la segunda puerta, dispara a la bomba que esta al fondo a la izquierda para que detone junto con el guardia que hay. Recoge la munición y el botiquín y sube por las escaleras que hay en la habitación a mano derecha al salir al exterior del complejo. Dispara en la nuca al guardia que hay en la parte superior a fuera ya que esta despaldas.

Baja por las escaleras por las que has venido y espera a los guardias para mataros con el rifle. Sigue por la parte de abajo y déjate caer a la planta inferior hasta que veras como asesinan a tu compañero. Aprovecha el tiroteo para acabar con los 2 terroristas restantes en los andamios.

Sube a la parte superior por las escaleras de los andamios para llegar hasta el helicóptero y completar así tu misión.

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

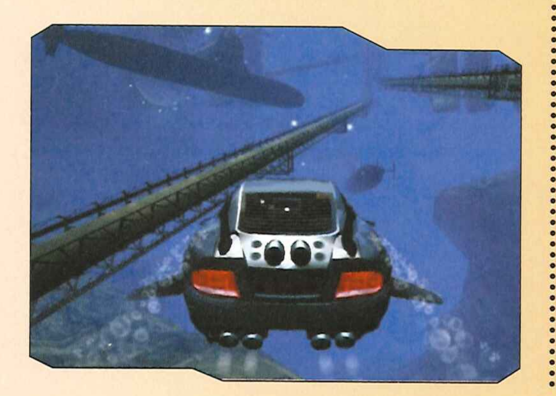
Obtener todos los dispositivos
Introduce el código 'QLAB' en la pantalla de códigos secretos

Obtener todos los personajes para el modo multijugador
Introduce el código 'PARTY' en la pantalla de códigos secretos

Obtener todos los modos de juego en multijugador
Introduce el código 'GAMEROOM' en la pantalla de códigos secretos

Obtener el Escenario Explosivo
Introduce el código 'BOOM' en la pantalla de códigos secretos

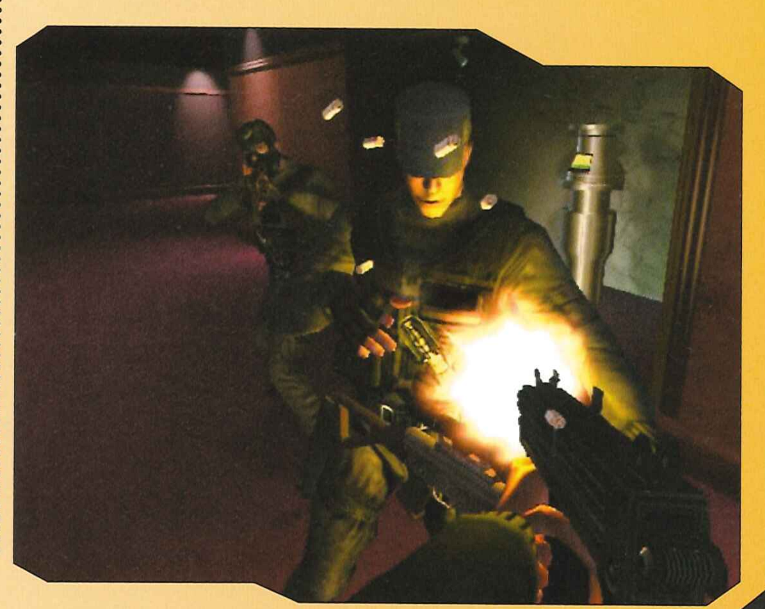
Selección de nivel
Introduce el código 'PASSPORT' en la pantalla de códigos secretos



Modo Protección
Introduce el código 'GUARDIAN' en la pantalla de códigos secretos
Mejora en el zoom del rifle de precisión
Para obtener un zoom que alcance un poco más lejos deberás introducir el código 'SCOPE' en la pantalla de códigos secretos.

Modo Rey de la Colina por equipos
Introduce el código 'TEAMWORK' en la pantalla de códigos secretos

Juega la carrera escondida 1
Durante la fase "Enemigos derrotados", pausa el juego, presiona el gatillo izquierdo y luego los botones B, B, X, X, Y. Esto te llevará a una version alternativa de esta fase en la que puedes correr con otro coche, con el rojo de la fase de París.



OUTAW GOLF

Todos los personajes y la equipación
Comienza una nueva partida y llámala Golf_Gone_Wild . Todos los personajes y el equipo estarán disponibles desde el primer momento.

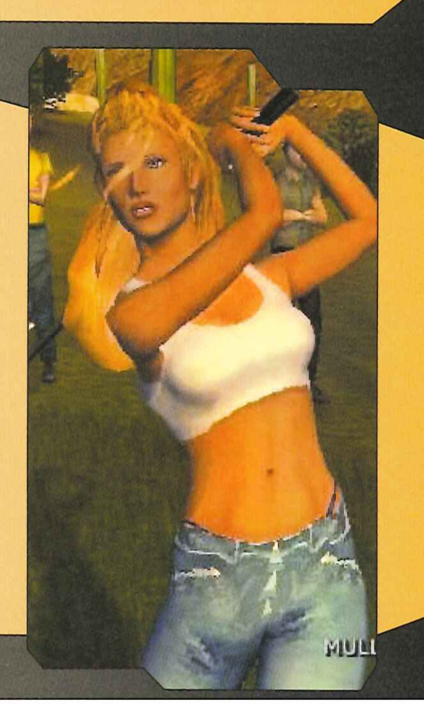
Cambiar el tamaño de la pelota
Su efecto sobre el juego no es ninguno, sólo es una chorrada

Para hacer que la bola sea un poco más grande
Presionar el gatillo derecho y a continuación pulsar Arriba, Arriba, Arriba, Abajo.

Para hacer que la bola sea un poco más pequeña
Presionar el gatillo derecho y a continuación pulsar Abajo, Abajo, abajo, Arriba.

Quinta equipación para los personajes
En la pantalla de selección de personaje, mantén el gatillo izquierdo y presiona Y, Y, blanco, Y, negro, Y.

Detener el viento en los circuitos
Durante la partida debemos mantener apretano el gatillo derecho y presionar Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, X, X.



SEGA SOCCER SLAM

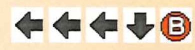
Modo cabezas grandes:
Gatillo Derecho, Gatillo Izquierdo, Arriba, Arriba, Y.
Disparos enormes:
Gatillo Izquierdo, Gatillo Derecho, Arriba, Arriba, X, Y.
Turbo ilimitado: Gatillo Izquierdo, Gatillo Derecho, derecha, arriba X, X.
Magia ilimitada:
Gatillo Izquierdo , Gatillo Derecho, Abajo, Derecha, Y, X
Power al máximo: Gatillo Izquierdo, Gatillo Derecho, Izquierda, Derecha, Y, Y.
Pelotas:
Bola 8:
Gatillo Derecho, Derecha, Arriba, Arriba, Y, Y.
Pelota de playa: Gatillo Derecho, Derecha, Derecha, Abajo, Y, X.
Caja Negra:
Gatillo Derecho, Izquierda, Izquierda, Abajo, X, X.
Crate:
Gatillo Derecho, Izquierda, Abajo, Derecha, Y, X.
Globo ocular:
Gatillo Derecho, Derecha, Abajo, Arriba, X, X.
Globo terráqueo:
Gatillo Derecho, Derecha, Derecha, Izquierda, X, X.
Pelota de niños: Gatillo Derecho, Izquierda, Derecha, Derecha, Y, Y.
Estrella:
Gatillo Derecho, Derecha, Arriba, Abajo, X, Y.
Vieja escuela:
Gatillo Derecho, Derecha, Izquierda, Izquierda, Y, X.
Cabeza de Remy: Gatillo Derecho, Izquierda, Derecha, Izquierda, X, Y.
Cabeza de Rob:
Gatillo Derecho, Izquierda, Arriba, Izquierda, Y, X.
Lata de Rusty: Gatillo Derecho, Izquierda, Arriba, Arriba, Y, Y.



LISTADO DE FATALITY

Todos los movimientos están hechos pensando que se ataca desde el lado izquierdo al derecho de la pantalla.

Boraicho

Belly Flop: 

Kano

Open Heart Surgery: → ↑ ↑ ↓ X

Kenshi

Telekinetic Crush: 

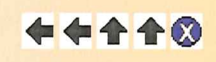
Kung Lao

Splitting Headache: ↓ ↑ ← A

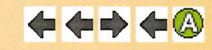
Li Mei

Super Crush Kick: → → ↓ → B

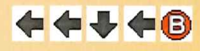
Mavado

Kick Thrust: 

Quan Chi

Neck Stretcher: 

Scorpion

Spear Head: 

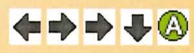
Shang Tsung

Soul Steal: 

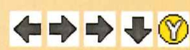
Sonya Blade

Kiss of Death: 

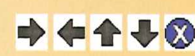
Sub Zero

Skeleton Rip: 

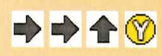
Johnny Cage

Brain Ripper: 

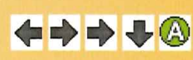
Frost

Freeze Shatter: 

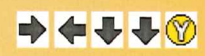
Cyrax

Claw Smasher: 

Drahmin

Iron Bash: 

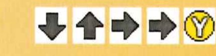
Hsu Hao

Laser Slicer: 

Jax

Head Stomp: 

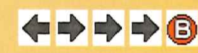
Kitana

Kiss of Doom: 

Nitara

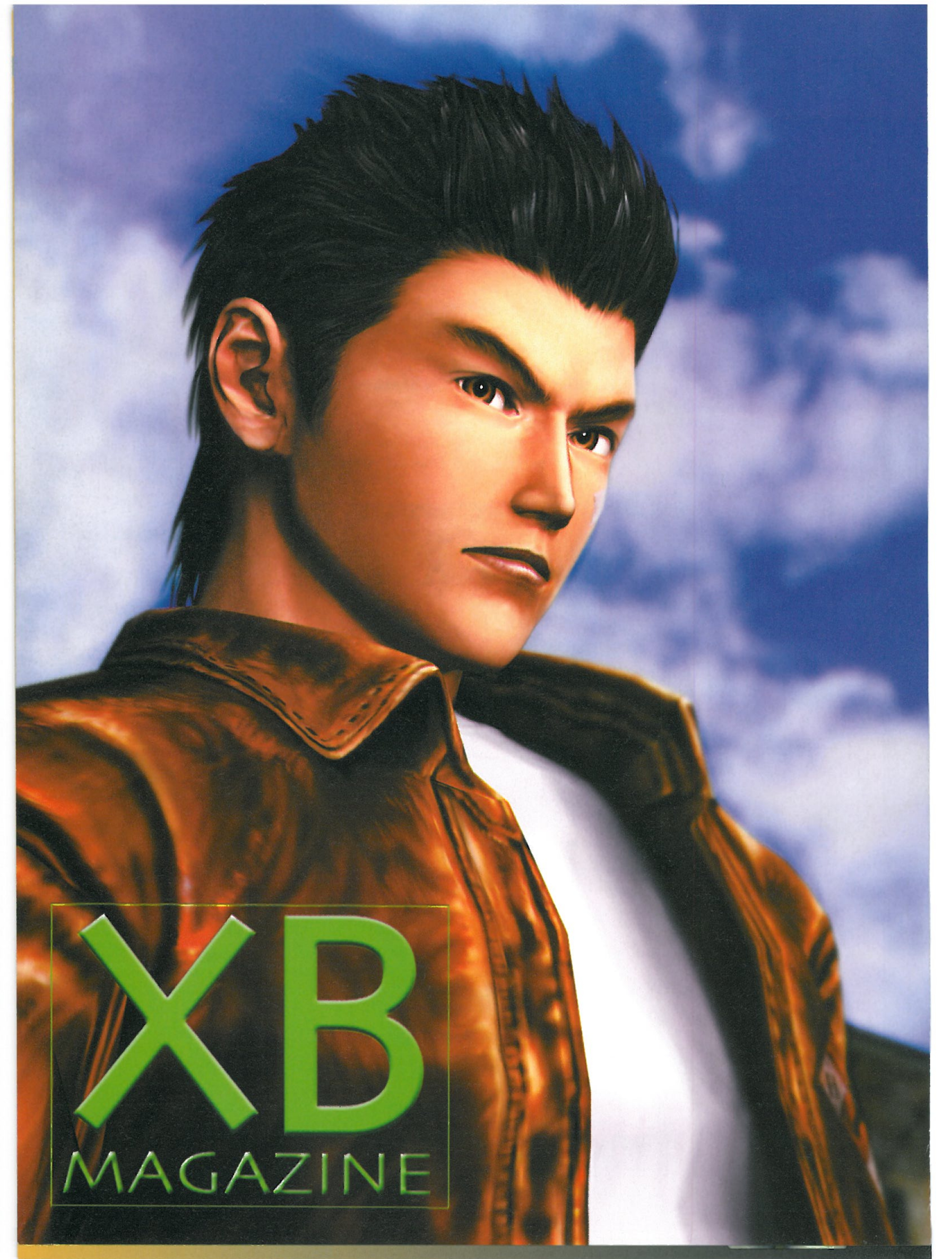
Blood Thirst: 

Raiden

Electrocution: 

Reptile

Acidic Shower: 


XB
MAGAZINE

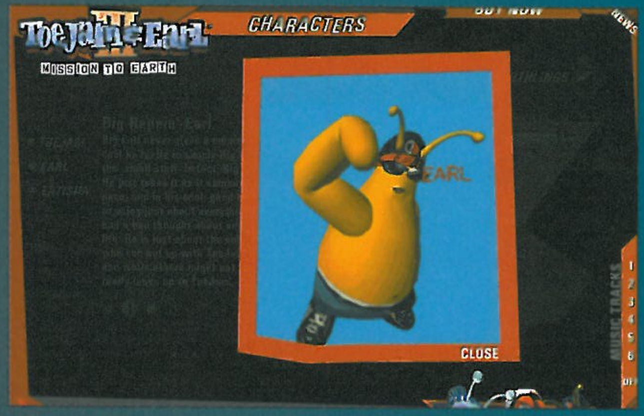

冰
龍
龍
的
的
XB
MAGAZINE



TOEJAM & EARL http://www.sega.com/games/SegaImmersion.jhtml?PRODID=10089

Aunque la dirección es una de esas largas y raras, lo que también puedes hacer es entrar en Sega.com y desde allí buscar el sitio oficial de ToeJam & Earl III entre los menús desplegables que se nos muestran. El sitio al que llegamos tiene una característica que lo hace único y es el uso de la música en todo momento. Y no cualquier música, sino el funk. Encontraremos hasta seis temas diferentes que escuchar mientras navegamos por esta web (y una opción OFF para los que no soportan este tipo de música) y todos los efectos sonoros cada vez que pinchemos en un botón por minúsculo que sea. Como siempre tenemos que soportar que sea exclusivamente en inglés, pero su aspecto tan gráfico ayuda mucho a acceder a la info del juego. Por supuesto está toda creada en flash con unos dibujos casi directamente sacados del juego. Podremos tener acceso a todo lo que es la historia y la forma de juego de ToeJam & Earl III, así como a los elementos que podremos encontrarnos a lo largo de las diferentes misiones y algunos consejillos para poder pasar menos apuros a la hora de hacernos con la mecánica del juego. Por otro lado algo a lo que podemos acceder antes de empezar a jugar para saber con qué tipo de cosas nos vamos a enfrentar es el apartado de personajes (characters) en el que podremos ir mirando a cada uno de los adversarios y sus carácter'siticas principales, pero lo más importante: una imagen de cada uno de ellos y su sonido particular antes de ser convertidos a la "religión" del funk. Por supuesto, también podemos hacer un repaso a las características de nuestros propios personajes para elegir quién de ellos se adapta mejor a nuestra personalidad, aunque con sólo verles la cara a éstos alienígenas se les puede "calar". En el caso de los personajes a los que podemos coger (ToeJam, Earl y Latisha) tendremos la opción de escucharles un poco más.





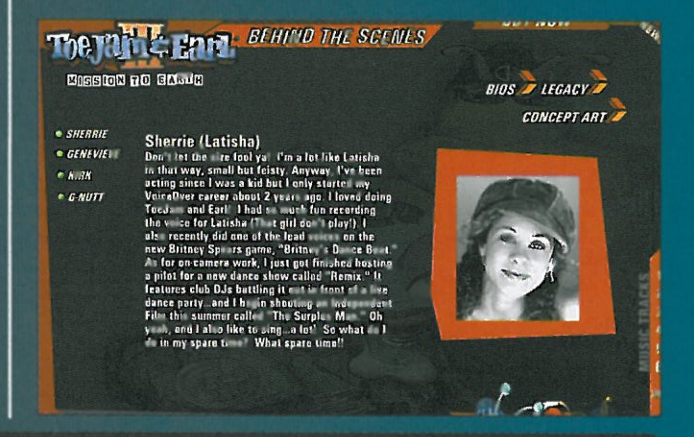
Goodies a go-go

Algo de lo que mejor está provista la página es de recursos guapos para colocar en nuestros ordenadores o simplemente disfrutar en el momento. En la sección denominada Theatre podemos acceder no sólo a una selección de screenshots del juego, sino a un par de wallpapers muy guapos, dos peliculitas en formato Quicktime y diez canciones del juego que podemos escuchar desde la web aunque no descargar a nuestros ordenadores para disfrutarlas una y otra vez. Si bien son sólo fragmentos.

Entre bastidores

Si lo que quieres conocer son los entresijos de ToeJam & Earl III, nada como visitar la parte de Venid the Scenes en la que puedes descubrir quienes son los autores de la música del juego, la historia de los personajes antes de esta tercera entrega o flipar con los bocetos de arte conceptual para el juego que hay de muchos personajes.





XBM valora:
Entorno gráfico: 8,1
Entretenida: 7,0
Acceso a información: 6,0
Recursos "guapos": 8,0
Nota: 7,3
Comentario: Una buena web a la que sólo le falta estar en castellano y poder disfrutar de lso temas completos de música en formato MP3 para ser muy buena. El diseño está muy trabajado usando flash.

RACING EVOLUZIONE www.apex-game.com

Una de las páginas web que mejor diseño en flash han conseguido en los últimos tiempos (al menos en el mundillo de los videojuegos). Se consigue que la sensación de velocidad del juego de coches más esperado para Xbox de 2003 te atrape en la propia web. Una música muy buena y unos menús (siempre en inglés claro) que ofrecen todo detalle sobre el juego. Muy a tener en cuenta son los datos sobre los coches, pistas y gráficos del juego. Pero para los que no lo han visto todavía en movimiento les recomendamos visitar la sección de vídeos porque es realmente impresionante ver como se mueve este juego in-game. También podemos ver algunos de los mejores pantallazos del juego y conocer a cada uno de los personajes que irán apareciendo para hacer de la historia de Racing Evoluzione (Apex en EEUU) algo más real e interesante. A tener en cuenta es que se irá actualizando la web con trucos, consejos y demás comentarios. Otra de las cosas que nos gustan es ese link a Community que siempre nos pone en contacto a través de los foros con otros usuarios para conocer lo más secreto de los juegos.



XBM valora:
Entorno gráfico: 9,0
Entretenida: 6,9
Acceso a información: 6,1
Recursos "guapos": 7,5
Nota: 7,4
Comentario: A pesar de no ofrecernos grandes goodies de los que disfrutar en nuestro escritorio, como wallpapers o screensavers, lo que sí tenemos son montones de vídeos del juego, quizá lo mejor de la web junto con el diseño.

MORTAL KOMBAT 5 www.mortalkombat.midawy.com

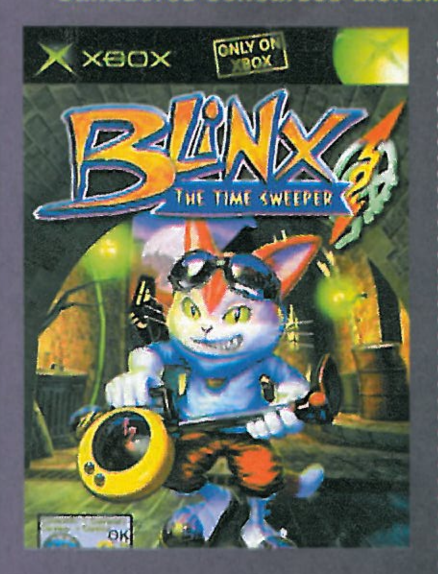
Poco espacio para una web tan buena como la de Mortal Kombat V. El juego ya es un clásico de la lucha en consola o recreativas, y los fans alrededor de todo el mundo seguro que quieren ver cosas del tipo de las que se ofrecen en la web de Midway. Un sitio en flash con un gran diseño y unos efectos sonoros muy aceptables que tiene muchísimos recursos a disposición del navegante. Lo peor, que está en inglés la información. Pero podemos ver, además de las bios de cada uno de los personajes o la histria o características del juego, montón de imágenes del juego en movimiento (así como vídeos) y mucho arte conceptual que a muchos de nosotros son lo que más nos gusta de las webs. Pero para los que quieran salvatpantallas, fondos de escritorio, o incluso banners para sus webs de este juegazo sólo tiene que pasarse por aquí y recogerlos porque están colgados. Por otra parte, y aunque aún está en construcción, existe un área de comunidad para poder compartir experiencias con otros usuarios sobre qué fatality es el mejor del juego o con que luchador podremos derrotar más fácilmente a otro personaje en concreto. Realmente muy completa.



XBM valora:
Entorno gráfico: 8,5
Entretenida: 8,5
Acceso a información: 6,8
Recursos "guapos": 8,6
Nota: 8,0
Comentario: Una web con muy buen aspecto gráfico y que además ofrece un montón de cosas para descargar a nuestro PC.



Ganadores concursos diciembre 2002



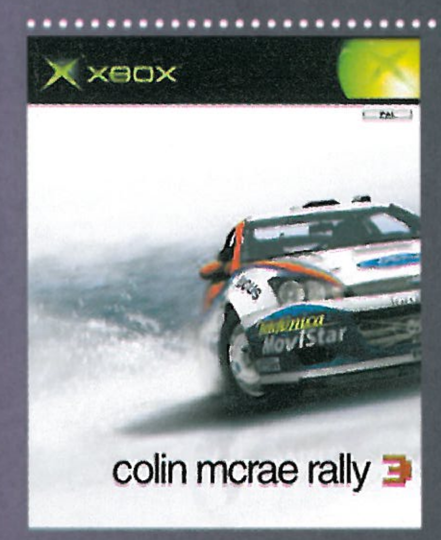
BLINX:
Agustín Torres
Álvaro Pineda
Pedro Reviejo
Lucas Fernández Márquez
Ana Herrero



MECHASSAULT:
Isidro Ruiz
Francisco Javier López
Ángel Sánchez
Rubén López
Javier Casas



UNREAL CHAMPIONSHIP:
Gerardo Villalón
Guillermo Amaya
Susana Albalat
Enrique Delgado
Álvaro Fuentes



COLIN MCRAE RALLY 3:
José Francisco Puig
Tito (email)
Elena González
Pedro Cruz
Daniel Asensio

Camisetas:
Fernando Salamanca
Juan Sáez
José Luis Castillo
Joan Cambronero
Raquel Fernández



SPLINTER CELL:
Antonio Fernández
José Luis Gómez
Sara Rodríguez
Nacho Garrido
Antonio Gutiérrez

Camisetas:
Manuel Marcos
Eusebio González
Gorka Arrieta
Alberto López
Luis Cerrada

LAS FOTOS DEL MES

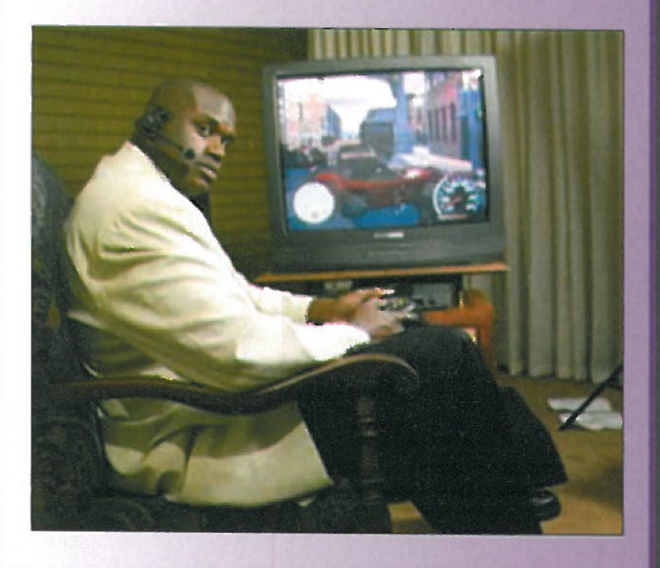


Hemos recibido este email

Hola, soy un asiduo lector de la revista XB Magazine y navegando por internet he llegado a ver unas imágenes que todavía no he visto publicadas en ninguna revista por lo que os las mando y si queréis, las ponéis. Las fotos no son precisamente de mi casa, pero me encantaría saber de dónde son porque son una auténtica pasada. ¿Quién no querría vivir en una casa así?

¿Qué hay que hacer para ser Beta Tester del servicio Xbox Live?

Pues me temo que llegas tarde. La gente que se apuntó al programa de Beta Testers recibieron un contrato hacia finales de diciembre y lo tenían que hacer llegar a Londres antes del 13 de enero. Con esto sólo me cabe decirte que sólo queda un mesecito y pico para que el 14 de marzo se lance oficialmente el Xbox Live en Europa por lo que no queda nada de nada.



¿Es cierto que Bill Gates sacará un Xbox Media Player oficial?

Como cada cosa que dice este hombre, sus comentarios en una entrevista en el pasado CES (Consumer Electronic Show) de Las Vegas fueron interpretados por los medios de comunicación a su propia bola. Lo que realmente comentó Bill Gates es que pueden estar pensando en desarrollar un dispositivo que permitar interconectar consola Xbox con el PC para poder reproducir en la TV todos nuestros vídeos y archivos multimedia almacenados en el ordenador a través de la Xbox. Seguramente no dijese ni siquiera esto, sino que diría algo como que no descartan la posibilidad de que se pueda hacer. En fin, esperaremos.





VOTA LOS MEJORES JUEGOS DE 2002 Y LLÉVATE UN LOTE DE JUEGOS XBOX

visita
www.xboxmaniac.com

Mejor juego AVENTURA:
JET SET RADIO FUTURE
SPLINTER CELL
THE THING
CONFLICT: DESERT STORM
BUFFY: THE VAMPIRE SLAYER

Mejor juego FPS:
HALO
UNREAL CHAMPIONSHIP
TIMESPLITTERS 2
007: NIGHTFIRE
TUROK EVOLUTION

Mejor juego LUCHA:
DEAD OR ALIVE 3
ROCKY
MIKE TYSON HEAV. BOXING
UFC TAPOUT
MARVEL vs CAPCOM 2

Mejor juego CONDUCCIÓN:
PROJECT GOTHAM RACING
COLIN MCRAE RALLY 3
MOTO GP
QUANTUM REDSHIFT
RALLISPORT CHAMPIONSHIP

Mejor juego DEPORTIVO:
FIFA 2003
AGGRESSIVE INLINE
TONY HAWK PRO SKATER 4
NHL 2003
NBA INSIDE DR.IVE2003

Mejor juego PLATAFORMAS:
BLINX
CRASH BANDICOOT
TAZ WANTED
SHREK
TY: EL TIGRE DE TASMANIA

Mejores GRÁFICOS:
WRECKLESS
SPLINTER CELL
COLIN MCRAE 3
HALO
MECH ASSAULT

Mejor ARGUMENTO:
SPLINTER CELL
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La Comunidad del Anillo
HALO
HUNTER: THE RECKONING
MECH ASSAULT

Mejor BANDA SONORA:
HALO
COMMANDOS 2
MECH ASSAULT
SPLINTER CELL
HITMAN 2

Mejor DOBLAJE:
SPLINTER CELL
HALO
THE THING
CONFLICT DESERT STORM
GHOST RECON

Mejor experiencia MULTIPLAYER:
CONFLICT DESERT STORM
HALO
UNREAL CHAMPIONSHIP
MECHASSAULT
GHOST RECON

Mejor DISTRIBUIDORA:
UBISOFT
MICROSOFT
INFOGRAMES
PROEIN
ELECTRONIC ARTS

Mejor DESARROLLADORA:
UBISOFT
MICROSOFT GAMES STUDIO
SEGA
ACTIVISION
ELECTRONIC ARTS

Mejor CAMPAÑA PUBLICITARIA:
SPLINTER CELL
LANZAMIENTO XBOX
TUROK EVOLUTION
BURN OUT
PACK SEGA

MejorWEB EXCLUSIVA XBOX:
XBOXMANIAC.COM
TEAMXBOX.COM
PLAYMORE.COM
PLANETXBOX.COM
XBOX.COM

CÓMO SE VOTA:
Para votar puedes enviarnos un email a xbm@mkm-pi.com con tus favoritos en cada categoría o hacerlo a través de la página web www.xboxmaniac.com
Todos los participantes entrarán en el sorteo de un lote de juegos para la consola Xbox.

Foros

Participa en los foros, comentanos lo que necesites saber ...

XBOX: EL MAL ABSOLUTO

Limón

(...) Ahora a la hora de jugar tendremos k pensar ke con cada consola estamos contribuyendo a acrecentar el monopolio de un YANKI que va camino de convertirse en DIOS EN LA TIERRA y con cada euro estás pagando sistemas de investigación informática que vete tu a saber cuanta gente matará el día de mañana. Yo no os voy a engañar, soy más gordo y mas casposo que todos vosotros juntos... Me gusta sentarme a jugar de vez en cuando... Pero ahora mi ocio se verá manchado por la falsa moral que hay detrás del producto... mi ocio será amargo ya que todos sabemos k XBOX sobrevivirá... es más... será la única al ser la mejor... yo siempre he dicho que Bill Gates era el Señor Oscuro Sauron y que el Windows es el Anillo de Poder... un programa para dominarlos a todos... bien pos ahora digo esto... una consola para dominarlos a todos... y si no que venga Gandalf y lo vea...

Xboxfever

Te estás poniendo un poco pesao con esto del monopolio de Microsoft....no? la Xbox es un electrodoméstico de ocio y punto. Vale que todos tengamos Windows en el Pc, pero ha sido lo más cómodo...quien te dice que Linux no triunfe de aquí a un tiempo y se le acabe el chollo a Billy Puertas? De ahí a hablar de fascismo me parece un poco fuerte...Let's play Xbox!!

XBOX TRIPLICA A PS2 EN KOREA

Kikobox

Hola !! En apenas unas semanas desde su lanzamiento en Korea, Xbox ya tiene un ratio de 3:1 respecto a PS2 que lleva desde Febrero del año pasado en el mercado. M$ está haciendo uso de una publicidad muy agresiva, mostrando todas las ventajas técnicas de Xbox respecto a su rival y doblando los juegos más importantes al koreano.

SPLINTER CELL 2

Seto

esta claro que si no lo han comenzado a desarrollar estará en mente de la compañía, que
3 cosas le pediríais a la segunda parte que no tenia la primera??puestos a elegir....
1-que la historia tenga mas "sustancia"
2-que los personajes tengan mas carisma y personalidad
3-un juego multijugador en el que un equipo debe de encontrar al otro y asesinarlo(anda que no!!)

Sirbruce

4 - Un motor gráfico que de verdad aproveche la capacidad de Xbox... en serio.

Kamelot

Aparte de mejoras graficas y corregir algunos aspectos como el subir y bajar escaleras(patético) me gustaría una historia diferente y algunas misiones en otros lugares, como por ejemplo un aeropuerto, un puerto, una estación de esquí etc...por pedir ya, que fuera más largo que el anterior (dejando de lado el Xbox Live),saludos

XB MAGAZINE y XBOXMANIAC son publicaciones totalmente independientes y tan solo colaboran esporadicamente. Los comentarios aqui recogidos no pertenecen sino a los autores de los mismos. Ni XB MAGAZINE ni XBOXMANIAC se hacen responsables de los mismos.

Terminos de uso. Politica de Privacidad.



Titulo: 007 Nightfire
Desarrollador: EA
Distribuidora: EA
Precio: 69,95
NOTA XBM: 8,3



Titulo: ATV 2
Desarrollador: AKA Acclaim
Distribuidora: Acclaim
Precio: 64,95
NOTA XBM: 5,6



Titulo: SSX Tricky
Desarrollador: EA Sport
Distribuidora: Electronic Arts
Precio: 59,95
NOTA XBM: 7,3



Titulo: Marvel vs. Capcom 2
Desarrollador: Capcom
Distribuidora: Electronic Arts
Precio: 69,95
NOTA XBM: 7,8



Titulo: The Thing
Desarrollador: Computer Artworks
Distribuidora: Vivendi Universal
Precio: 59,95
NOTA XBM: 8,7



Titulo: Medal of Honor
Desarrollador: Electronic Arts
Distribuidora: Electronic Arts
Precio: 69,95
NOTA XBM: 7,8



Titulo: TimeSplitters 2
Desarrollador: Eidos
Distribuidora: Proein
Precio: 59,95
NOTA XBM: 9,1



Titulo: Mortal Kombat
Desarrollador: Midway
Distribuidora: Virgin play
Precio: 59,95
NOTA XBM: 8,0



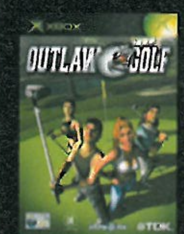
Titulo: Enclave
Desarrollador: Starbreeze Studios
Distribuidora: Vivendi Universal
Precio: 69,95
NOTA XBM: 6,9



Titulo: Harry Potter
Desarrollador: EA
Distribuidora: EA
Precio: 69,95
NOTA XBM: 7,8



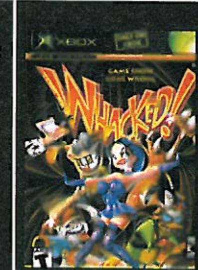
Titulo: Metal Dungeon
Desarrollador: Xicat
Distribuidora: Proein
Precio: 64,95
NOTA XBM: 6,5



Titulo: Outlaw Golf
Desarrollador: Hypnotix
Distribuidora: TDK
Precio: 69,95
NOTA XBM: 7,8



Titulo: Robotech: Battlecry
Desarrollador: Vicious Cycle
Distribuidora: TDK
Precio: 59,95
NOTA XBM: 7,5



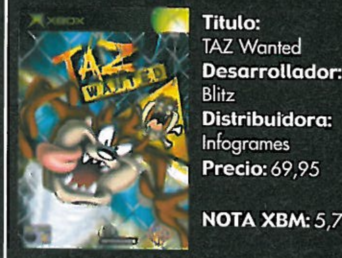
Titulo: Whacked
Desarrollador: Presto Studios
Distribuidora: Microsoft
Precio: 59,95
NOTA XBM: 6,5



Titulo: NFS Hot Pursuit 2
Desarrollador: Electronic Arts
Distribuidora: Electronic Arts
Precio: 69,95
NOTA XBM: 6,5



Titulo: Superman
Desarrollador: Circus Freak
Distribuidora: Infogrames
Precio: 69,95
NOTA XBM: 4,2



Titulo: TAZ Wanted
Desarrollador: Blitz
Distribuidora: Infogrames
Precio: 69,95
NOTA XBM: 5,7



Titulo: X-Men Next Dimension
Desarrollador: Paradox Development
Distribuidora: Proein
Precio: 64,95
NOTA XBM: 6,1



Titulo: Tiger Woods 2003
Desarrollador: Electronic Arts
Distribuidora: Electronic Arts
Precio: 69,95
NOTA XBM: 9,0



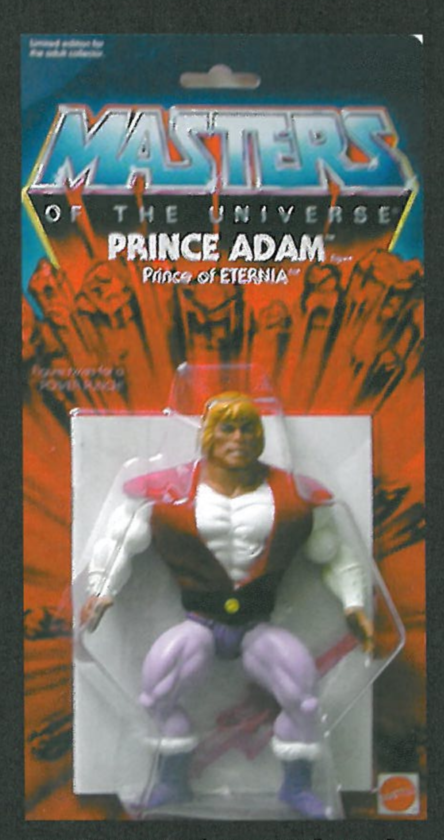
Titulo: Racing Evoluzione
Desarrollador: Milestone
Distribuidora: Infogrames
Precio: 69,95
NOTA XBM: 8,3



AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS...







Y cómo disfrutamos con aquellos míticos héroes que protagonizaron cientos y cientos de batallas en el parque de debajo de casa... Cómo amenizaron las tardes de invierno y lo fácil que era localizarlos entre las fichas del "exincastillos" o las de "tente", cómo los vimos perder las armas primero y luego el color del pelo. Cómo pasaron del fondo de un bote de "dixan" a las estanterías para adornar las habitaciones de todos y han visto desde allí, muchos de ellos polvorientos, pasar nuestras miles de horas de estudio (o las cientos de miles de horas de partidas a las diferentes consolas). Eran nuestros "juguetes favoritos", los maravillosos muñecos de poco más de 15 centímetros y que ahora pueden volver a nuestras vidas por un lugar nunca esperado. Vale, somos muchos los que ya coleccionamos figuritas de nuestros héroes (sí, somos unos "frikis" auténticos y Star Wars para unos, Star Trek para otros, son auténticas debilidades y un agujero en el bolsillo). La noticia dice que Microsoft y Racing Champions Ertl se han unido en una alianza para fabricar los muñecos de dos de sus juegos que más expectación levantan en el público americano. El primero de ellos es el millonario HALO (millonario por lo de haber sobrepasado el millón de juegos vendidos en todo el mundo) y que ya quedará en la historia como uno de los clásicos de los videojuegos, más aún si podemos contar con los muñequitos coleccionables. El segundo de los juegos es uno de los que están provocando una auténtica tensión por la espera a la que nos tienen sometidos los desarrolladores de MS, Brute Force. Todo parece indicar que en principio se podrá contar con los muñecos del Jefe Maestro y de cada uno de los cuatro personajes de Brute Force. Volverán los viejos tiempos y tendremos que comprar (aunque sea de importación) alguna de estas figuritas que adornen nuestras habitaciones... y seguramente volverán a coger polvo en la estantería. Absurdo, pero cierto.

¿QUÉ GATO NECESITA SIETE VIDAS CUANDO PUEDE CONTROLAR EL TIEMPO?



Con Blinx, el único gato capaz de viajar en el tiempo, podrás volver atrás y corregir tus errores.



Recoge la basura con el "Aspirador de Tiempo" y almacena energía. Cuando quieras moverte a mayor velocidad, la necesitarás.



Congela a tus enemigos o date un tiempo extra.



Si te grabas y vuelves a jugar, jugarás contigo mismo.



Haz que tus enemigos se muevan a cámara lenta.

Gracias al disco duro de la Xbox, por primera vez controlarás todo el juego. Y todo el tiempo.





www.xbox.com/es/blinx





SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE